číslo 2
ročník 2/96
cena 30 Kč, 37 Sk,
1.90 DM, 1.10 USD

proxima MAGAZINE



PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY











FUTURE SHOCK

str. 6 - 7

Amnestie II: ORFEUS APOLLON

FOTOMODELKY OBJEKTIVEM JADRANA ŠETLÍKA A NA CD

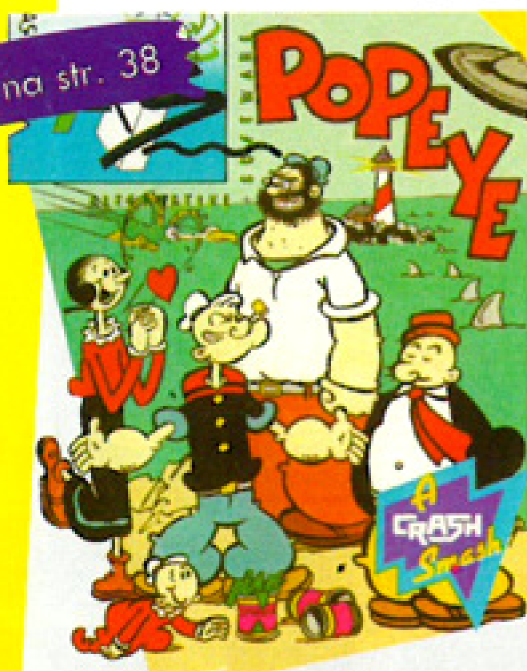
ČTĚTE NA STR. 14 - 15

PREVIEW

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Co obsahují programové přílohy PROXIMA magazine?

čtěte na str. 38





KAZETA

POPEYE je hra o Pepkovi Námořníkovi. Potkáte svoji lásku, svého soka a samozřejmě několik plechovek nezbytného špenátu. Těšíte se?

čtěte na str. 39



DiSK

PUBLIC 26 - spousty ilustračních obrázků převedených z CorelDRAW! + prohlížeč.

čtěte na str. 18



DiSK

Spear of Destiny - trojrozměrná hra ve stylu Wolfensteina 3D. Pobíhejte a střílejte... ale nejdříve čtěte na recenzi straně 18!

čtěte na str. 16



CD-ROM

CD-ROM Games, opět s více než 35 hratelnými demy... V tomhle vydání se můžete těšit na samé adventury!

PC

Na úvod



dnešního úvodníku jedna malá omluva za zpoždění, se kterým tohle číslo dostáváte - asi budeme muset trochu zrychlit, abychom letos těch slibovaných osm čísel stihli (snad to vyjde).

Ale teď něco příjemnějšího; cítíte, když držíte magazín v ruce, jak stloustnul? Někdo si možná řekne, že čtyři strany nejsou tak moc, ale na časopis, který je nízkonákladovým neperiodikem a nevíc má minimální příjmy z inzerce, je to slušný výkon. Pokud bude inzerce více a zvedne se i náklad, je možné, že časem přibyde i nějaká ta barevná stránka dovnitř (zatím je to utopie).

A jelikož bychom chtěli náklad zvednout a i barevnou stránku přidat, je zapotřebí udělat několik věcí. Proto...

...máte-li pocit, že byste mohli přispět svým článkem, neváhejte! Zahráli jste si hezkou hru, doběhl Vás software nebo hardware, máte zkušenosti, o které se chcete podělit s ostatními? Sem s tím! I když základ časopisu budou vždy tvořit stálí přispěvatelé, chtěli bychom do budoucna dát větší prostor „neznámým tvářím" a tím magazín co možná nejvíce zpestřit.

...máte známého, který by se mohl stát předplatitelem PROXIMA magazine? Vystřihněte kupon ze strany 23, vyplňte ho, pošlete nám a třeba něco vyhrajete.

...prodáváte zboží a chcete, aby o něm vědělo více čtenářů? To samotný inzerát nevyřeší - zašlete nám software nebo hardware k recenzi a nejen že tím pomůžete sobě, ale umožníte tak čtenářům dříve se seznámit s novinkami na trhu.

A na závěr něco z jiného soudku. Dnes je celkem běžnou záležitostí, že každý lepší časopis má svoji BBS. Zřídit si vlastní BBS není vůbec problém, tedy pokud na ní máte co nabídnout. Výhledově uvažujeme o tom, že by PROXIMA magazine svoji vlastní BBS mít mohl, ale zatím nemáme úplně jasno v tom, k čemu by ji využíval a jestli to pro naše čtenáře má vůbec smysl. Zatím máme několik nápadů - rubrika BURZA by mohla přejít do elektronické podoby a tím, že by fungovala denně, by umožnila daleko větší výměnu informací; k dispozici by byl shareware, takže už byste nemuseli čekat, až disketa přijde poštou; samozřejmě byste nám mohli zanechávat dotazy do Listárny nebo odpovědi na soutěže nebo objednávky na zboží, atd. Protože chceme vědět, co si o tom myslíte Vy, bude na Vás v příštím čísle čekat čtenářská anketa, ve které budete moci vyjádřit svůj názor.

Takže příště.

George K.

proxima MAGAZINE

časopis pro uživatele počítačů ZX Spectrum, Didaktik (a komp.) a PC

adresa redakce
PROXIMA magazine
Velká hradební 19
400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

šéfredaktor
George K.

redakční rada
Petr Podařil, P. Phillips

stálí spolupracovníci
JSH, LN, Alex Cossac

fotografie
Eva

ilustrace
Petra

sazba
FKK Company, v.o.s.

osvit
CDL Design, s.r.o.

tisk
Grafiatisk, a.s.

distribuce
předplatné (pouze na adrese redakce)
prodejny počítačových časopisů
distribuční firmy 7RX, FLASH

centrální příjem inzerce
FKK Company, v.o.s.
P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 521 40 30, fax 047 / 521 17 08

sháněči inzerce
FLASH, Revoluční 5, 400 01 Ústí n. L.
tel./fax 047 / 521 49 54
Oldřich Páleníček, Šumice 110, 687 31
tel. 0633 / 4554

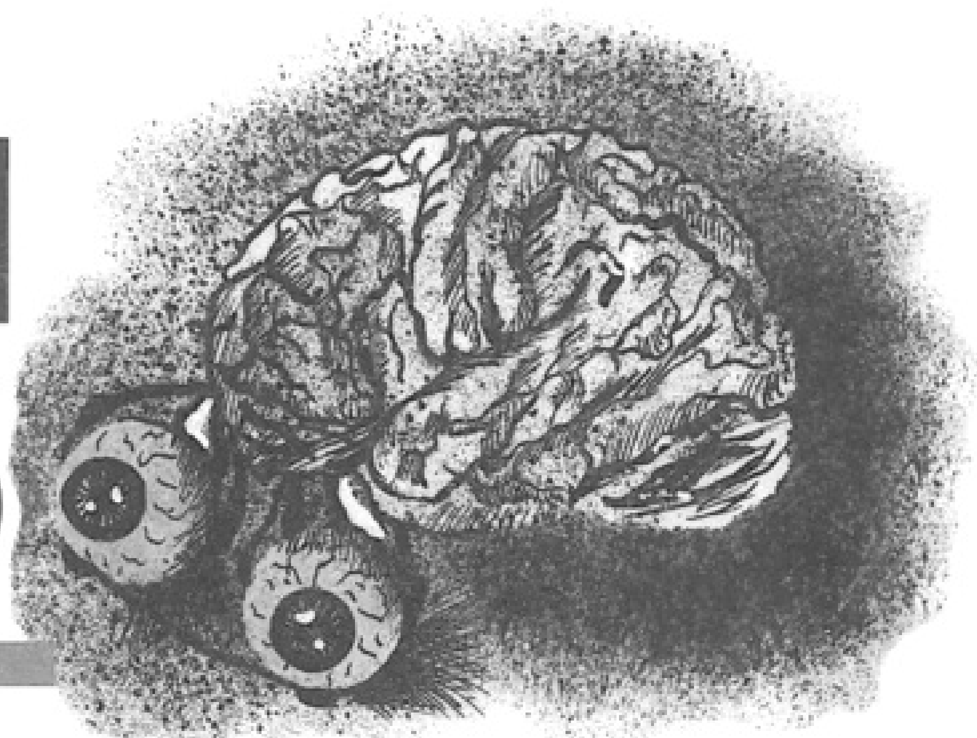
vydavatel
PROXIMA software nové dimenze, v.o.s.
Velká hradební 19
400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

Za původnost příspěvku ručí autor. Námi nevyžádané rukopisy, příspěvky a média (kazety, diskety, atd.) se nevracejí.
Vychází osmkrát ročně.
Prodejní cena 30,- Kč včetně DPH.

Povoleno pod číslem MK ČR 7363, MIČ: 47 845, ISSN: 1210-4833. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou s. p. OZSeČ v Ústí nad Labem dne 4. 10. 1995, č. j. P/1 - 3066/95.

Toto číslo vychází 15. 4. 1996.

OBSAH 2/96



PC

Hry

Programování

PC Software

Literatura

Seriály

Programové přílohy

Skoč do zdi

Burza

PROXIMA magazine PLUS

ZX

Hry

Recenze hardware

Listárna

Proxima Software



Amnestie

Programové přílohy

C:\TEMP

PINBALL fantasies

Pinball Fantasies je kolekce fliprů se čtyřmi stoly: Partyland, Speed Devils, Billion Dollar Gameshow a Stones'n'Bones.

Před zvolením hry, kterou budete hrát, si můžete nastavit parametry jako jsou: počet míčků (3/5), úhel naklonění stolu (malý/velký), posun obrazu (tvrdý/střední/měkký), hudba (zapnuta/vypnuta), rozlišení (normální/vysoké) a barevný mód (mono/color). U každého stolu může hrát najednou jeden až osm hráčů. Teď pár slov o každém stolu.

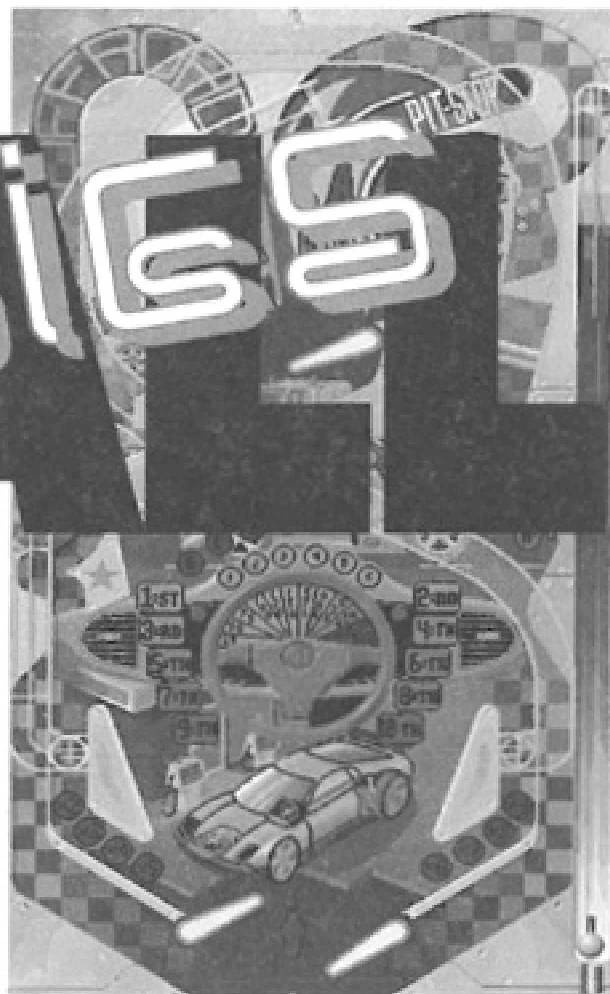
Partyland

Tak tenhle patří mezi ty lepší. Je takový veselý. Přivede nás do prostředí pouti s množstvím atrakcí. Můžete si kupovat dobroty - sodovku, hranolky a zmrzlinu, střílet kachny, vyjet si na věž (kde se vám může udělat špatně), podívat se do strašidelného zámku atd. Nejvíc bodů získáte většinou při „Happy Hour" a „Mega Laugh" (milióny naskakují při doteku jakékoli odrážecí části nebo při průjezdu rampou). Tyto třicetisekundové bonusy si musíte ale získat rozsvícením všech písmenek ve slově CRAZY a PARTY. Toho docílíte např. několikanásobným průletem vrchní rampou, rozsvícením nápisu PUKE, všech dobrůtek atd.



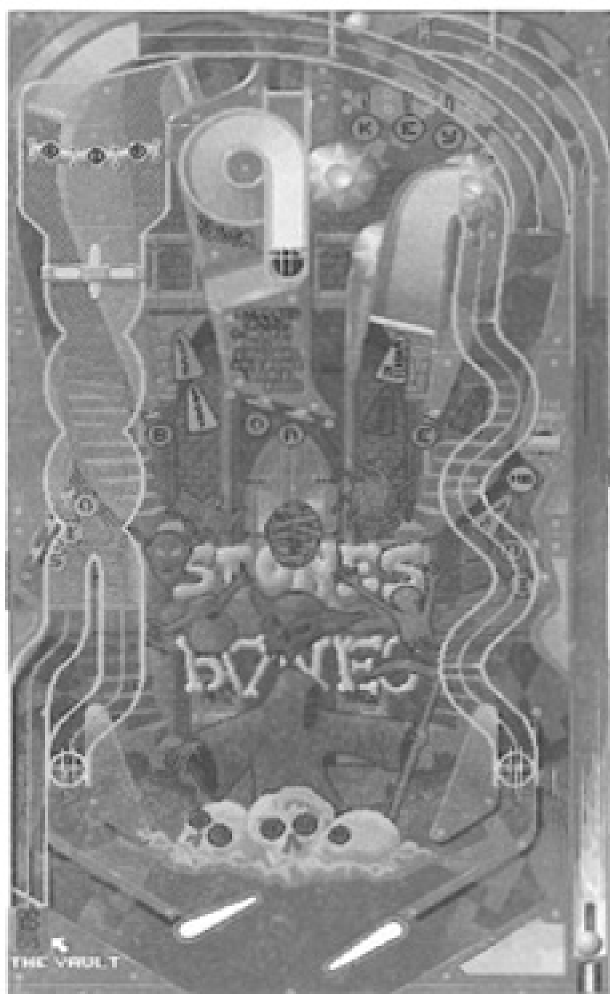
Speed Devils

Auta byly vždycky mojí vášní, ale tento stůl se mi moc nelíbí. Dá se říct, že v sobě neskrývá moc překvapení. Rozsvícením nápisu PIT a následným projetím levou rampou vám narůstá bonus. Když trefíte všechny tlačítka BURNIN', zařadíte. Projetím levé a pravé rampy za sebou předjedete automobil před vámi a dostáváte se na lepší pozici. Během závodu můžete vylepšovat své auto získáním spojleru, turbodmychadla atp.



Billion Dollar Gameshow

Tento stůl je plný peněz a výher. Na kole štěstí můžete vyhrát doláče nebo televizi, auto, jachtu, zájezd... Neustále si můžete vybírat peníze z cashpotu (občas se vám poštěstí narazit na pětinásobek sumy). Opravdový balík peněz se dá nahrabat při nadějné hře Money Mania. K té se dostanete několikerým průjezdem jedné z ramp.



Stones'n'Bones

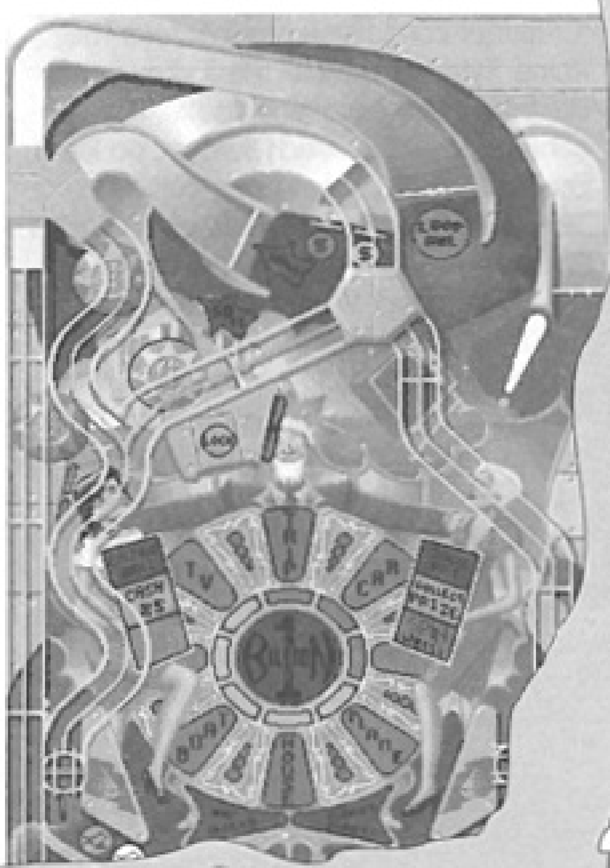
A jsme u toho nejlepšího. Tento stůl je opravdový bonbónek. Je také nejlíp propracován a tím pádem asi nejhranější. Rozsvícením nápisu KEY se otevírá věž, kde na vás obvykle čeká milion. RIP slouží k otevření hrobky (vault), která je i jinak velice důležitým místem. Pokud aktivujete celý nápis STONEBONE, rozsvítí se vám jedno ze strašidýlek, pak navštívit hrobku a hrajete už o opravdu vysoké sumy. Každé strašidýlko ukrývá jinou hru (třeba lov na věž, lov na ducha, lov na démona (? - sakra, to je samej lov!), atd.).

Za projetí levé rampy dostáváte screambally a za určitý počet screamů a následným hupsnutím do věžičky získáte kuličku navíc. No neberte to. Kromě toho je za každý screamball 100,000 bodů, které dostanete po každé zkažené kuličce (když uděláte na první kuličku 10 screamballů, máte v kapse 5 milionů).

Kolekce stolů Pinball Fantasies opravdu stojí zato. Je pěkně graficky zpracována a hudební doprovod vskutku odpovídá námětu stolu, který zrovna hrajete. O tom, že je tento pinball dost dobrý, svědčí i to, že se na několik měsíců stal naším nejhranějším a pomáhal nám k odreagování od naší náročné práce (tj. na jednu hodinu práce připadají asi tři hodiny pinballu).

P. Phillips

PS: Nechci se vytahovat, ale rekord na Stones'n'Bones mám já - George K.



PANZER GENERAL

Strategická hra z období druhé světové války... Staňte se velitelem armády a dobijte celý svět! Stačí si jen zvolit, na čí straně budete bojovat a projevit své znalosti z historie a vojenské taktiky. Začněte s bojovým pokřikem: „Hurá, na ně!" a staňte se vládcem celého světa.

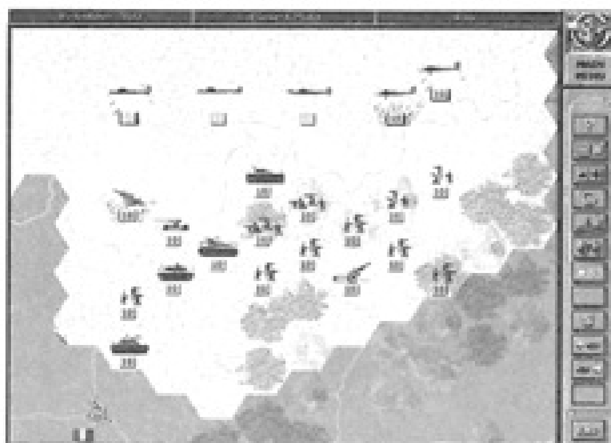
PANZER GENERAL

Je hrou z rodu strategických. Druh - „každý chvilku tahá pilku". Kdybych ji měl charakterizovat stručně, napsal bych: „Průvodce bojišti 2. světové války". A to na celkem dobré úrovni, jak obsahem, tak i formou. Jako strategická hra má však svá specifika. Za prvé: tato gamesa vychází z reálných událostí 2. sv. války. To by nebyla až taková ojedinělost. Strategických her, vycházejících z historických faktů tohoto období je více. Namátkou jmenujme např. Stalingrad, Operation Crusader či relativně nová Across The Rhine. Tyto hry se však týkají vždy jen určité bitvy nebo časového úseku. Panzer general postihuje všech šest let, po které tato válka trvala. V celkem třicetišesti „Sceneriích" vás hra provede celou válčící Evropou, zavede do severní Afriky i na Střední Východ. Všechna tato tažení si můžete zkusit buď jako velitel německých armád, pro tuto variantu je tato hra koncipována, nebo na straně spojenců. Je tu i možnost zahrát si ve dvou proti sobě. Díky charakteru hry vám k tomu stačí jedno písidlo (PCdlo). Budete-li úspěšní, můžete v závěru změnit chod dějin a pokusit se provést coby velitel Wehrmachtu, Luftwafe a kdovíčeho ještě, invazi na území samotných Spojených Států Amerických. Ale nepředbíhejme.

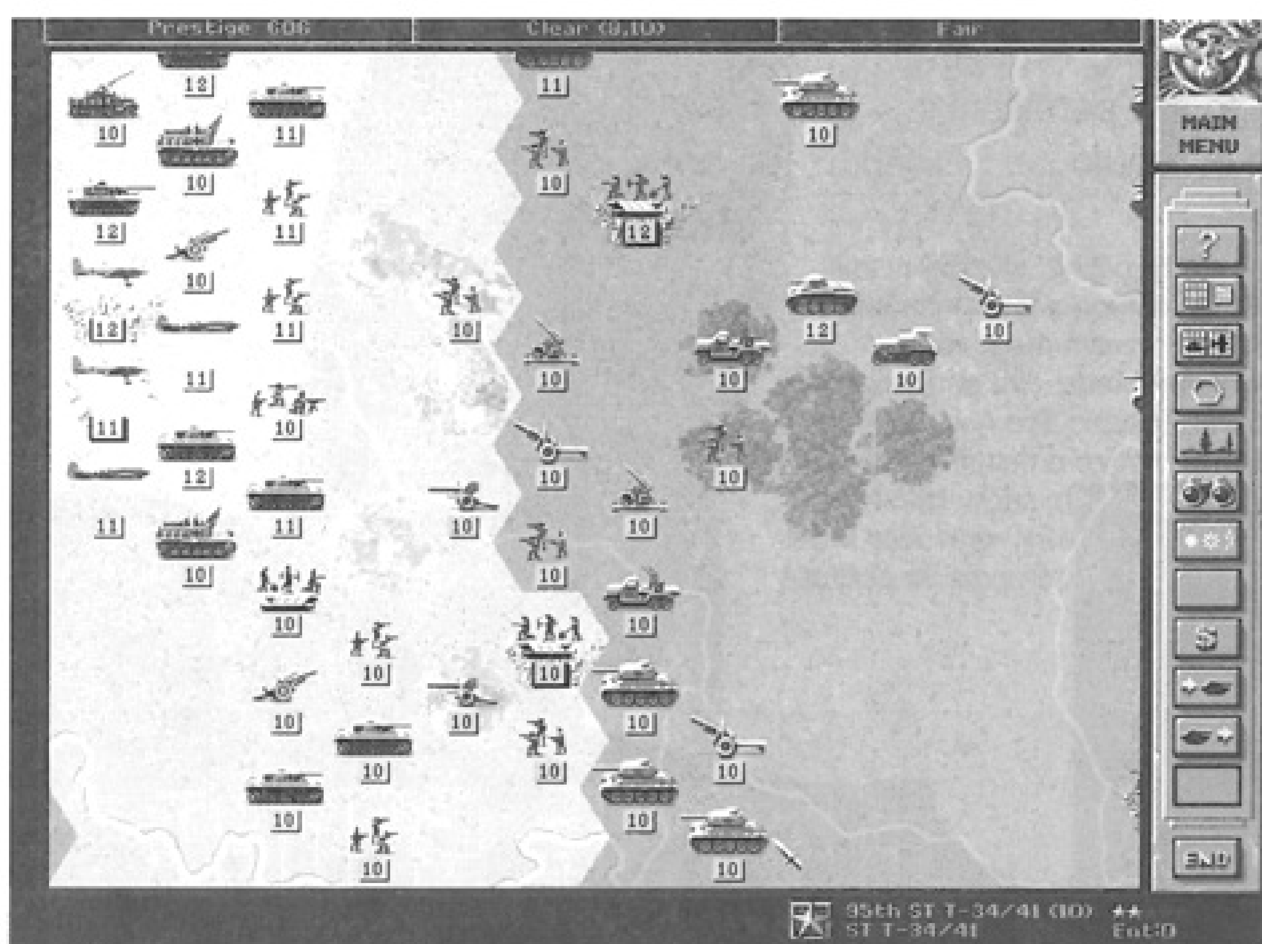
Za druhé: jako strategická hra je poněkud odlišná od podobných produktů jakými jsou např. známé Civilizace, Kolonizace apod. Hráč zde nemá zapotřebí cokoli těžit. Realita hry vychází z bojů na frontě a chod válečného průmyslu ponechává stranou. To ovšem neznamená, že byste tu neměli a nepotřebovali žádné peníze. Nejsou to však přímo peníze, za které nakupujete nové jednotky a hlavně doplňujete ty stávající, je to vaše prestiž. Ta se vám více či méně zvýší po každém úspěchu, kterého dosáhnete. Úkolem v každém scenariu je vždy dobýt a obsadit určitý počet strategických měst. A to v omezeném čase, protože Vůdce spěchá a nemůže čekat až se vykecáte s Poláky nebo prohlídnete Paříž. Určitý počet scenarií je vždy sdružen do většího celku, takzvané „Campaign". Pokud budete při plnění nějakého úkolu opravdu úspěšní, přinese vám to nejen zvýšení prestiže, ale budou vám odpuštěna i některá scenaria.

Při plnění každého úkolu se pohybujete ve vymezeném regionu. Jeho mapa je samozřejmě k dispozici. Ta je rozdělena šestiúhelníkovým rastrem, v kterém se se svými jednotkami pohybujete. Ve správném rozmístění těchto jednotek a v jejich vhodném použití je klíč k vašemu úspěchu. Poslat lehkou pěchotu proti tankům se nevyplácí. Pokud se vám naopak podaří zastihnout protivníka při přechodu řeky, máte šanci. Ve chvílích, kdy chcete zaútočit, vám jistě pomůže údaj v dolní části obrazovky, který přibližně předpovídá, jak by měl boj asi dopadnout. Rozhodující je samozřejmě i terén. Například lesem se dá logicky projít mnohem pomaleji nežli otevřenou krajinou, ale stromy zase poskytují určitou ochranu. Kromě toho si vojáci mohou cestou vyřezávat z kůry lesních stromů lodičky, což jim dovolí na chvíli zapomenout na hrůzy války. Pozice zaujatá v bažině je též velmi výhodná, zejména pro toho, kdo v ní není. V horách se zas vaše divize budou pohybovat velmi pomalu a přechody skalních masivů proto zaberou mnoho času. Boje jsou ovlivněny také počasím. Když prší, nedají se použít letadla. V deštěm rozbahněném terénu se tanky boří hluboko do země a pěchota má rozmáčených bot taky plný brejle. Teď je vhodná doba k odpočinku a doplnění oslabených jednotek.

Hra se dá ovládat čistě jen myší, ale občasné použití horkých kláves pro některé funkce není na škodu. V pravé části obrazovky se nachází lišta, která obsahuje dvě menu. Jedno z nich jsou klasické „Options".



PANZER GENERAL



Hlavní menu je pro samotnou hru. Zde najdete tlačítka k označování jednotek, předpověď počasí na dnes a zítra, či informaci o jakékoli jednotce na mapě. Ta vám prozradí mnoho důležitého. Dozvíte se, jaká je úderná síla vybrané jednotky proti „Soft" nebo „Hard" cílům, jak se dokáže bránit vůči různým druhům útoku a další parametry.

Důležitou vlastností vašich oddílů je získávání zkušeností v průběhu bojů. Pokaždé, když vaši vojáci zaznamenají úspěch, tato jejich zkušenost se poněkud zvýší a v příštím střetnutí jsou pak o něco silnější. S tím úzce souvisí funkce „Replacement" a „Elite Replacement". Obě slouží k doplnění oslabených jednotek. Pod každou z nich totiž najdete určité číslo. To je kvantitativním vyjádřením její velikosti a po téměř každém boji se zmenší. Proto je třeba čas od času poslat nějaké posily. Tlačítkem „Replacement" posílíte jednotku o holobrádky, kterým ještě teče mlíko po bradě. Tím druhým pak přisunete ostřílené staré vlky a zkušenost jednotky tak zůstane zachována. Bude to sice stát víc prestiže, ale pokud si to budete moci dovolit, určitě se to vyplatí.

Další tlačítko je popsáno výmluvným znakem - $. Ano, slouží k nákupu nové techniky a pěchoty. A zde PG nabízí opravdu pestrý sortiment. Můžete si vybrat z několika druhů pěchoty. Počínaje lehkou, ta se hodí pro snazší úkoly, jako třeba když chcete někoho obětovat, či na maličkou chvilku pozastavit postup nepřítele. A konče těžkou, která si troufne postavit se i pancéřovým divizím. Dále je vám nabídnuta řada tanků všech možných typů, je tu protitanková technika, dělostřelectvo, protiletadlová obrana, průzkumná vozidla a letectvo. Taktické a strategické bombardéry jsou spolu se stíhači nedílnou součástí vaší armády.

Nezbytnou součástí hry je „upgradeování" - nahrazení staré techniky za novou. Zde se opět projevuje realita hry. V průběhu času je paleta vojenské techniky neustále obohacována o nové a nové stroje a pokud nedržíte krok s dobou, nemáte šanci. Připravte se také na to, že než se stanete úspěšnými, bude vás to stát pěknou řadu save/loadů. Obtížnost hry je zejména pro začínající dost vysoká.

Tak, o obsahu PG snad již víme dost. Nyní k jedné z nejpříjemnějších stránek hry a tou je grafika. SuperVGA rozlišení je okulibé a dnes již standardní pro strategické hry. Není divu, všichni víme jak jsou tyto aplikace časově náročné a statický charakter obrazu doslova vyžaduje aby se bylo na co dívat. PG tyto požadavky plně splňuje, obrázky vás neomrzí ani okolo čtvrté hodiny ranní. Kromě pohledu na bojiště jsou vám nabídnuty také animace bojů mezi jednotlivými skupinami. Ty jsou nejprve celkem zajímavé právě díky grafice, ale po chvíli začnou nudit a zdržovat. Řešení je nasnadě - vypnout a jednou za čas předvést kamarádovi. Totéž je třeba říci o zvucích. Velice věrné napodobení hukotu tankových pásů a motorů automobilů při přesunech spolu s pěknou střelbou a výbuchy při boji se brzy omrzí. Zde však chci podotknout, že až na vyjímky toto platí pro všechny hry. Zkrátka, Panzer General je pěknou strategií. A dekadentní názor Alexe Cossaca, že je to pouhé šoupání obrázky? Cha, každý správný stratég ho hodí za hlavu.

Allex von Prag



FUTURE SHOCK

Jedno krásně ošklivé jarní odpoledne jsem se strašně nudil. Najednou mi bleskla hlavou skvělá myšlenka - koupím si nějakou novou hru. Podíval jsem se do své peněženky, která byla mimořádně plná a bylo rozhodnuto...

Opatrně jsem sundal z krabice igelitový obal, abych ty „pěkné" obrázky nezničil. Znovu jsem se ujistil, že má konfigurace počítače souhlasí s tou minimální na obalu. Stačí jenom písíčko s procesorem 486/50MHz, osm mega ramky, dablspídka, DOS 5.0+ a dvacet mega volného místa na hardu. Hra podporuje zvukové karty jako SoundBlaster, Roland, UltraSound, Ensoniq, Pro Audio a samozřejmě joystick a myš. Pomalu jsem sundaval víko od krabice a netrpělivě očekával překvapení uvnitř. Obsah splnil má očekávání. V igelitovém sáčku bylo hned několik věcí (vlastně všechny) - registrační karta, letáček s dodatky, průvodce instalací, čtyřicetistránkový manuálek a cédéčko. Ihned jsem vložil kompakt do počítače a začal instalovat. Při této činnosti jsem si četl manuálek...





Los Angeles, 1995:

Znenadání a bez varování začal obranný počítač SkyNet vnímat. V rozpětí několika nanosekund se SkyNet rozhodl, že celé lidstvo je hrozba a vyhlásil válku. Miliony lidí jsou zabíjeny, buď prvním zásahem nebo pronikavou radiací, ale ještě stále jich plno žije. SkyNet začal snovat plán posledního útoku na ty, co přežili a pro zajištění své vlastní budoucnosti...

Los Angeles, 2015:

Válka proti lidstvu zuří již 20 let. Lidé se stále zotavují z efektů atomové devastace způsobené počítačem SkyNet. Bylo to asi rok po prvním útoku, než si kdosi uvědomil, že počítač je schopen způsobit atomovou válku. Ta začala po tom, co vyjeli první roboti z automatické linky. Stroje teď systematicky sbírají lidi do táborů smrti a ničí je nucenými pracmi před tím, než je popraví. Lidstvo se ocitlo na pokraji úplného vyhubení.

Jste jeden z těch, co přežili atomovou válku, žijící v temnotě, která nastala. Před válkou jste byl obyčejný člověk s obyčejným životem. Před několika týdny jste vyšel ze svého úkrytu v troskách, ale hlídkující robot vás při razii objevil. Protože usoudil, že jste dost silný na práci v táboře smrti, odvezl vás do sekce libovolného použití.

Tuto noc jste se rozhodl pro útěk. Našel jste malou díru v plotě a vyplížil se ven. Namodralý výbuch plazmatické střely ozářil vaši cestu ke svobodě. Zázrakem jste se dostal z tábora smrti, ale je vám jasné, že vás hlídkující roboti začnou pronásledovat. Vyrazil jste do tmavého parku a doufal v přežití...

Když jste se dostal na druhý konec parku, zaslechl jste uširvoucí zvuk hydraulických servomotorů, pulzující v pravidelném rytmu. Odvážil jste se na chvíli ohlédnout a spatřil jste plechové monstrum ve tvaru šestinohého pavouka o velikosti náklaďáku, šinoucí si to po silnici. Slepě jste se řítil k suti před vámi a doufal, že uniknete.

Znenadání se za kamením objevila lidská silueta, která hodila granát. Jakmile si granátu všiml robot, zastavil se a otočil na svou novou oběť. Začal po ní ihned pálit své plazmatické střely. Po dopadu granát explodoval a rozmetal kusy plechového pavouka po celé ulici. Po tom, co jste si uvědomil, že vám onen neznámý zachránil život, rozběhl jste se k němu.

Muž byl oblečen do vojenské uniformy a byl ošklivě zraněn. Když jste byl připraven poskytnout mu první pomoc, pohnul se a přitáhl si vás blíž.

"Nepomáhej mi, jstejně by to nemělo cenu," řekl. "Ale ty můžeš ještě zachránit svůj život."

"Zachránils' mi život. Musím ti pomoct."

"Poslouchej, můžu ti poradit. Mám nedaleko schovaný auto. Najdi ho, použij vysílačku a zkontaktuj ostatní. Povedou tě zpátky do Headquarters..."

"Pak jsou pověsti o hnutí odporu pravdivé!"

"Ano. Je nás málo a jsme na tom špatně s organizací, ale to se zlepší." Přivřel oči bolestí. Za chvilku je opět otevřel a pokračoval. "Muž, co to má na starost se jmenuje Connor. Plukovník John Connor. Musíš ho najít a dělat to, co pomůže hnutí. To je jediný způsob jak zastavit ty plechový bestie." Pozvedl svou ruku.

Chytil jste ji a pevně stiskl. "Slibuju. Udělám to."

Několikrát ze sebe vykašlal krev. "Dobře a až najdeš Connora", zašeptal tichým hlasem, "řekni mu, že seržant Roberts se nemůže vrátit." Několikrát zakašlal a ztuhnul. Jeho víčka se pohnula a po chvíli strnula. Tělo zůstalo nehybně ležet a stisk ruky povolil.

Položil jste galantně Robertse na zem, zavřel jeho oči, položil mu ruce na hruď a opakoval, "slibuji..."



THE TERMINATOR





Hra nás uvítá pohledem na Los Angeles v roce 1995. Záběr na pár mrakodrapů s běžným provozem v ulicích. Po chvilce se nad městem objeví malé světýlko, které se za okamžik změní na silnou záři výbuchu. Střih... Los Angeles 2015. Celá zem je zahalena do temnoty a každou chvíli se objevují záblesky laserových děl, které ničí to, co ještě zničit nestačily. Po ulici běží chlapík, sledován obrovským plechovým monstrem ve tvaru pavouka. Záblesky ze zbraní osvětlují ulici a je slyšet střelbu. Po chvíli chlapík padá na zem a robot exploduje...

Teď už je vše jen a jen na vás. Jste sám v polorozbořeném městě. Všude kolem vás je šero, na zemi se válí lidské mrtvoly, plápolají ohýnky, postávají vraky automobilů, leží zbytky plechových monster... V rukou máte ocelovou tyč a tou se musíte ubránit. Samozřejmě, že takto nemáte proti plechovým obludám šanci. Proto musíte chodit po městě a hledat lepší zbraně. Celkem jich můžete najít jedenáct - samopal, pušku, pistoli, brokovnici, granátomet, raketomet, laserovou pušku, laserové dělo, plazmatickou pistoli, plazmatickou pušku a plazmatické dělo. Nemusíte jenom střílet, ale můžete házet i granáty (pokud nějaké máte). Těch je celkem pět. Vaši obranyschopnost zvyšují rozličné obleky, které se dají na ulici také najít. Jak si tak chodíte po ulici, potkáváte spoustu plechových nepřátel, které musíte ničit, jinak vás zabijí.

Úkol první mise je celkem jednoduchý. Mezi spoustou polorozbořených domů musíte najít hotel, vedle kterého stojí jistý úřad. Za ním je zaparkován automobil, který musíte použít pro splnění druhé mise. Nevěřili byste, jak těžké je hledat tak velký dům. Abych se přiznal, tak jsem ho hledal asi dvě hodiny. Máte sice na pomoc mapku, ale ta vám zobrazí jen výřez města. A pak ti roboti. Na každém kroku vás otravují a pořád po vás střílí. Hotel je spíše takové místo oddychu. Chodíte si po schodištích, chodbách, pokojích. Občas na vás vybafne nějaká plechová potvora, kterou hbitě zlikvidujete. (Máte tu výhodu, že roboti jsou dříve slyšet než vidět, takže můžete zvýšit svou pozornost a připravit se na boj.) V hotelových pokojích můžete sebrat plno užitečných věcí. Prostě pohodička. Horší pasáž se začne odvíjet až po tom, co se dostanete na střechu hotelu. Tam musíte najít plošinku, po které musíte slézt o dvě patra níž, kde na vás čeká lávka (samozřejmě bez zábradlí) spojená s vedlejší budovou a robot. Toho se samozřejmě musíte zbavit, jinak se na druhou stranu nedostanete. Ta druhá budova je přesně to, co hledáte - úřad, za kterým je zaparkován Connorův automobil. Úřad je také plný všelijakých místností a má dvě schodiště. Jen jedno je však to správné. Obě dvě jsou v dezolátním stavu, takže se vám běžně stává, že o patro níž se dostanete, ale zpátky nahoru už ne. Projdete-li tím správným schodištěm, čeká vás venku příjemné překvapení - automobil s kanónem. To je začátek druhé mise. V ní už nemusíte chodit pěšky, ale vozíte se. V jedné z dalších misí dokonce létáte letadlem...

Tuto hru si můžete zařadit do své sbírky klonů Doomu. Její 3-D grafika je podobná hrám tohoto typu, ale je už někde výš. Má nádherně rychlý a plynulý scroll pozadí - paráda by byla vyzkoušet si Future Shock s virtuální helmou VFX1, s ní by si člověk připadal opravdu jako v realitě. Nechtěl bych se octnout v té době, kdy je všude mrtvo, zem zahaluje tma, jsou slyšet jenom zvuky praskajícího ohně a do toho občas pohyb nějakého robota. Ty zvuky jsou opravdu věrné. Prostě Future Shock je nadstandardní 3-D hra typu Doom.

pro PROXIMA magazine

P. Phillips





škola programování v PASCALU

3. část

V dnešním článku se dozvíte podrobnosti o dalších třech základních **datových typech**, popíšeme si **reálná čísla**, **znaky** a **řetězce znaků**. Dalším důležitou skupinou **příkazů** jsou **rozhodovací příkazy**, neboli příkazy **if/else** a **case**. Dnes si povíme o příkazu **if** a uvedeme si **příklad** s jeho použitím - řešení kořenů kvadratické rovnice.

10. Reálná čísla

V jazyce Pascal můžeme počítat s pěti různými reálnými typy: ***Real***, ***Single***, ***Double***, ***Extended*** a ***Comp***[1]. Literály reálných typů jsou taková čísla, ve kterých se vyskytuje desetinná tečka nebo oddělovač exponentu **E (e)** nebo obojí. Zápis 2.78E2 pak označuje číslo 2.78×10^2, tedy 278.

Příklad:

```
5.81
2E-6          {0.000002}
-46.84
6.38E4        {63800}
```

Rozsahy hodnot reálných typů jsou uvedeny v tabulce:

Typ	Rozsah	Platných číslic	Počet bytů
Real	2.9´10-39...1.7´1038	11-12	6
Single	1.5´10-45...3.4´1038	7-8	4
Double	5.0´10-324...1.7´10308	15-16	8
Extended	3.4´10-4932...1.1´104932	19-20	10
Comp	-263+1...263-1	19-20	8

Pro čísla typu ***Real*** jsou definovány všechny základní matematické operace s výsledkem rovněž typu ***Real***: sčítání (+), odčítání (-), násobení (*) a dělení (/). Stejně jako pro hodnoty typu ***Integer*** jsou pro reálné typy definovány relační operace, označované stejnými operátory, a také několik standardních **funkcí** (s výsledky také typu *Real*).

- ❑ **Abs(r)** s hodnotou $|r|$
- ❑ **Sqr(r)** s hodnotou r^2
- ❑ **Sqrt(r)** s hodnotou
- ❑ **Sin(r)** s hodnotou *sin r* (r zadáno v radiánech)
- ❑ **Cos(r)** s hodnotou *cos r* (r zadáno v radiánech)
- ❑ **ArcTan(r)** s hodnotou *arctg r* v radiánech
- ❑ **Pi** s hodnotou Ludolfova čísla (p, 3.14159265)
- ❑ **Ln(r)** s hodnotou přirozeného logaritmu *ln r*
- ❑ **Exp(r)** s hodnotou e^r (e = základ přirozených logaritmů, 2.7182818)
- ❑ **Frac(r)** s hodnotou, odpovídající desetinné části čísla *r*
- ❑ **Int(r)** s hodnotou, odpovídající celé části čísla *r*

Příklad:

```
Abs(-14,23)      {výsl. 14.23}
Sqr(22.17)       {výsl. 491.5089}
Sqrt(56.63)      {výsl. 7.5252906}
Sin(2*Pi)        {výsl. 0}
ArcTan(1)        {výsl. 0.7853982}
Frac(658.2478E2)    {výsl. 0.78}
Int(2352.836e-1)    {výsl. 235}
```

Norma jazyka Pascal ani jazyk Borland Pascal nedefinují standardní funkci pro umocnění reálného čísla na zadaný exponent. Pokud potřebujeme v programu pracovat s mocninou, musíme si vypomoci logaritmem. Výraz pro výpočet X^N tedy zapíšeme jako **exp(N*ln(X))**.

11. Znaky a řetězce znaků

Množinu hodnot typu ***Char*** tvoří 256 různých znaků, uspořádaných podle kódu ASCII. Každému znaku v tomto kódu je přiřazeno celé číslo od 0 do 255, které určuje jeho pořadí v rámci všech znaků, tzv. **ordinální číslo**[2]. Kromě tisknutelných (viditelných) znaků obsahuje kód ASCII i znaky řídící, které mají speciální účel podle druhu použití (např. ovládání zařízení). Literál typu *Char* je znak kódu ASCII, uzavřený z obou stran do apostrofů.

Jazyk Borland Pascal umožňuje rozšířený zápis znakových literálů - zadáním znaku # následovaným celým číslem od 0 do 255 (nebo hexadecimálním číslem od $0 do $FF) určujeme literál s hodnotou znaku, odpovídající udanému ordinálnímu číslu.

Další způsob zápisu používá tzv. CTRL-prefix (^). Např. zápisem ^G vyjadřujeme znak s ordinálním číslem 7 (BELL). Ordinální číslo písmene, které má následovat za CTRL-prefixem, určíme přičtením hodnoty 64 k ordinálnímu číslu příslušného znaku.

Příklad:

```
'A'          {písmeno A}
'f'          {písmeno F}
'@'          {znak „zavináč"}
#78          {písmeno N}
#$56         {písmeno V}
^M           {ENTER}
```

Pro hodnoty typu *Char* jsou definovány pouze relační operace. Relace mezi znaky je splněna, pokud platí odpovídající relace mezi jejich ordinálními čísly.

Typ řetězec ***(String)*** patří mezi strukturované typy. Hodnotou typu *String* je posloupnost maximálně 255 znaků. Skutečná délka řetězce (konstantní) může být zadána při deklaraci, nebo je dána momentálním počtem znaků řetězce (dynamická délka). Řetězec je v paměti uložen jako **pole znaků** (viz níže).

Literály typu řetězec jsou libovolné posloupnosti znaků, uzavřené z obou stran do apostrofů ('). Součástí řetězce v jazyku Borland Pascal může být i řídící znak, zadaný stejně jako literál typu *Char*. Má-li být součástí řetězce apostrof, musí být zadán zdvojeně. Řetězec může mít i délku 0 **(prázdný řetězec)**, literál pro prázdný řetězec jsou dva apostrofy ihned za sebou ('').

Příklad:

```
'BORLAND PASCAL'
'Toto je řetězec znaků'
'''' {řetězec s jediným znakem '}
'' (prázdný řetězec)
' ' {řetězec mezera}
'Řádek 1'^M^J'Řádek 2'
'3 Pípnutí '#7#7#7' a ticho'
```

Pro hodnoty typu *String* je definována operace **zřetězení**, označená operátorem plus (+). Výsledný řetězec nesmí přesáhnout délku 255 znaků. **Relace** mezi řetězci se stanoví porovnáním hodnot znaků na odpovídajících pozicích. Nestejně dlouhé řetězce se porovnávají podle kratšího řetězce, pokud se ve všech znacích shodují, je delší řetězec pokládán za větší. Prázdný řetězec je menší než všechny ostatní řetězce. Pro práci s řetězci jsou určeny následující standardní funkce:

- ❑ **Concat** $(s_1, s_2, ..., s_n)$ - výsledkem je řetězec, vzniklý spojením všech řetězců s_1 až s_n (podobně jako u operace zřetězení)
- ❑ **Copy (s,i,c)** - výsledkem je podřetězec

(část řetězce) *s*, určený počáteční pozicí *i* v řetězci *s* a délkou *c*

❑ **Length (s)** - výsledkem je aktuální délka řetězce jako číslo typu *Byte*

❑ **Pos (s_1,s_2)** - výsledkem je pozice podřetězce s_1 v řetězci s_2, není-li řetězec s1 v řetězci s_2 obsažen, je výsledkem 0

Příklad:

```
'ABCABC' > 'ABC'            {výsl. True}
'CCCCC' > 'BBBBBB'          {výsl. True}
'Jana' < 'jana'             {výsl. True}
'' < 'jakýkoliv řetězec'    {výsl. True}
Concat('ABC','DEF')  {výsl. 'ABCDEF'}
Copy('ABCDEF',2,3)          {výsl. 'BCD'}
Length('TEXT')              {výsl. 4}
Pos('UV','OPRSTUVWXYZ')     {výsl. 6}
```

Kromě řetězců typu *String* podporuje jazyk Pascal práci s tzv. NULL-terminated strings (řetězci, ukončenými nulovým znakem). Tyto řetězce mají význam při psaní programů pro prostředí Windows, dostaneme se k nim později.

12. Příkaz IF

Příkaz **if** je určen k rozvětvení programu na základě splnění (nebo nesplnění) definované podmínky. Syntaxe příkazu **if** vypadá takto:

❑ *příkaz if*

if *podmínka* **then** *příkaz*$_1$ [**else** *příkaz*$_2$]

{ **je-li splněna** *podmínka* **tak proveď** *příkaz*$_1$ [**jinak proveď** *příkaz*$_2$] }

Na začátku provádění příkazu **if** se vyhodnotí *podmínka* (výraz s výsledkem typu *Boolean*). Pokud je výsledkem *podmínky* hodnota *True*, provede se *příkaz*$_1$ uvedený za **then**. Je-li výsledkem *podmínky* hodnota *False*, provede se *příkaz*$_2$ uvedený za **else**. Část s **else** může být vynechána; není-li, neprovede se v případě nesplnění podmínky nic, a program pokračuje následujícím příkazem. Klíčové slovo **else**[3] se spojuje vždy s nejbližším příkazem **if**, který není ještě z žádným **else** spojen, tedy příkaz:

```
if podmínka1 then if podmínka2 then
příkaz1 else příkaz2;
```

se vyhodnotí jako:

```
if podmínka1 then
  begin
    if podmínka2 then příkaz1
                  else příkaz2
  end;
```

Pozor na následující konstrukci:

```
if podmínka then příkaz1; příkaz2;
```

V tomto případě je pouze *příkaz1* součástí příkazu **if** a provede se po splnění podmínky, *příkaz2* je normální příkaz programu a provede se vždy! Pokud chcete provést po splnění podmínky více příkazů, musíte je uvést jako složený příkaz:

```
if podmínka then
            begin
              příkaz1;
              příkaz2
            end;
```

Ing. Dušan Smetana
Univerzita J. E. Purkyně,
pedagogická fakulta,
katedra výpočetní techniky
e-mail: smetanad@pf.ujep.cz

Poznámky:

1) Typ Comp obsahuje pouze celočíselné hodnoty v uvedeném rozsahu, což je přibližně -9.2x1018 až 9.2x1018. Tento typ není zařazen mezi celá čísla, protože s ním není možné provádět celočíselné operace.

2) V další části seriálu se seznámíme i s dalšími typy, jejichž hodnotám je možné jednoznačně přiřadit ordinální čísla. Těmto typům se říká ordinální typy.

3) Častou začátečnickou chybou při psaní složitějších struktur if je uvedení středníku před else. Před else ale středník být uveden nesmí, je to jen pokračování příkazu, nikoliv příkaz nový.

Příklad 2.

Řešení kvadratické rovnice.

Zadání: Jsou zadány koeficienty a, b, c kvadratické rovnice ax2+bx+c=0. Napište program, který zjistí kořeny této rovnice.

Způsob řešení: Výpočtem diskriminantu a kořenů podle vzorců:
pro reálné kořeny
pro kořeny komplexní.

Vstup: koeficienty kvadratické rovnice a, b, c

Výstup: kořeny rovnice x1, x2 nebo příslušné sdělení

```
program priklad_2; {Řešení kvadratické rovnice}
var a, b, c, dis, x1, x2 : Real;
begin
   Writeln('Řešení kvadratické rovnice a*x^2+b*x+c=0');
   Writeln('Zadejte koeficienty a b c: ');
   Readln(a, b, c);
   if a <> 0 then {je to skutečně kvadratická rovnice?}
     begin
       dis := Sqr(b)-4*a*c; {výpočet diskriminantu}
       if dis < 0 then {komplexní kořeny}
         begin
           dis := Sqrt(Abs(dis)); {odmocnina diskriminantu}
           x1 := -b/(2*a);
           x2 := dis/(2*a);
           Writeln('Komplexní kořeny:');
           Writeln('x1 = ', x1:10:4, ' + ', x2:10:4, 'i');
           Writeln('x2 = ', x1:10:4, ' - ', x2:10:4, 'i')
         end
       else
         if dis > 0 then {reálné kořeny}
           begin
             dis := Sqrt(dis); {odmocnina diskriminantu}
             x1 := (dis-b)/(2*a);
             x2 := -(b+dis)/(2*a);
             Writeln('Reálné kořeny:');
             Writeln('x1 = ', x1:10:4);
             Writeln('x2 = ', x2:10:4)
           end
         else {diskriminant = 0, dvojný kořen}
           begin
             Writeln('Dvojný kořen:');
             Writeln('x1 = x2 = ', (-b/(2*a)):10:4)
           end
     end
   else {a = 0, lineární rovnice}
     begin
       if b <> 0 then
         begin
           Writeln('Lineární rovnice, jeden kořen:');
           Writeln('x = ', (-c/b):10:4)
         end
       else {b = 0}
         if c <> 0 then Writeln('Rovnice nemá řešení')
         else Writeln('Rovnice má nekonečně mnoho řešení')
     end
end.
```

SHAREWARE PC



Cool Spot

TYP HRY

Plošinko-bludišťová střílečka

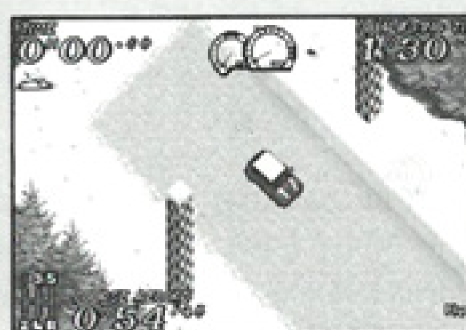
ZÁPLETKA

Jste malý hrdina Cool Spot, který musí osvobodit svou přítelkyni Cace, zavřenou v kleci vysoko nad rozbouřeným mořem. Na začátku hry se jen tak procházíte po pláži a sbíráte si své pilulky se znakem Virgin, najednou se ale dostanete do části obydlené mořskými živočichy, kteří vás nemají v lásce a jdou po vás. Jediné řešení je do nich pálit a pálit. Na konci pláže vás čeká výlet do nebe, kde musíte přeskákat po balóncích až za svou milou Cace a vysvobodit ji ze zajetí.

KONFIGURACE

IBM PC 386, VGA, 4MB RAM, HDD, doporučena zvuková karta

cena 80,- Kč



Power Drive

TYP HRY

Automobilové závody

ZÁPLETKA

V tomto demu máte možnost řídit automobil ve třech rozdílných prostředích. První je časový závod, kde musíte projet trať na sněhu a ledu, se svým Mini Cooper, v časovém limitu, jestliže chcete postoupit do dalšího závodu. Ten se odehrává v Monte Carlu, kde už máte i oponenta ve formě vozu Fiat Cinquecento Turbo. Poslední závod (v tomto demu) je test zručnosti na opravdu náročné trati. A hlavně nezapomeňte, že vždy je vaším nepřítelem čas.

KONFIGURACE

IBM PC 386/DX, VGA, 4MB RAM, HDD, doporučena zvuková karta

cena 80,- Kč



Spear Of Destiny

TYP HRY

3-D bludišťová střílečka

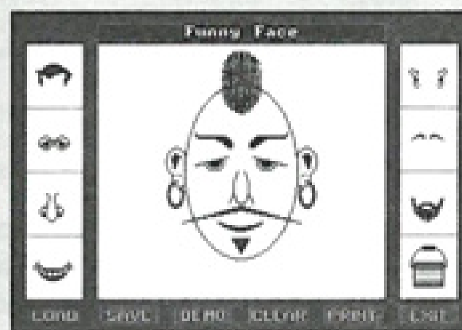
ZÁPLETKA

Spear Of Destiny je pokračováním populární hry Wolfenstein 3D, podle které byl vytvořen i neméně slavný Doom. Jde zde o boj mezi dobrem a zlem. Ocitáte se v nacistické pevnosti Wolfenstein, kde němci ukryli kopí, kterým byl probodnut Ježíš Kristus. Vy, jako agent B. J. Blazkowitz ho máte najít. Není to ovšem tak lehká záležitost, protože všude v pevnosti hlídají strážci a ty musíte rychle ničit, jinak se moc vysokého věku nedožijete. V každém patře je výtah, který ukončuje level...

KONFIGURACE

IBM PC 386, HDD, doporučena zvuková karta

cena 80,- Kč



Funny Face

TYP HRY

Skládačka lidských tváří

ZÁPLETKA

Tato hra je určena opravdu hodně malým dětem. Zato je koncipována tak, že ji i malé batole za chvíli začne bravurně ovládat. A o co zde vlastně jde? Tak, jako v kriminálních filmech policistům o identifikování podezřelého na základě popisu, tak i zde si můžete vytvořit karikovaný obrázek vašeho známého, nenáviděné osoby nebo jen tak nějaký veselý „xichtík", který vás zrovna napadne. Nemáte-li žádnou inspiraci, stačí si spustit demo, které vám předvede nepřeberné množství kombinací různých částí obličeje.

KONFIGURACE

IBM PC 386, HDD

cena 80,- Kč

Sharewarové programy PROXIMA magazine

jsou dodávány na disketách 3,5" HD. Součástí balení je český návod s popisem hry, instalace a ovládání.

Ceny sharewarových programů:

1 disketový 80,- Kč
2 disketový 140,- Kč
3 disketový 180,- Kč

Komplety můžete zakoupit v těchto prodejnách:

PROXIMA, OD Labe, Ústí nad Labem
PROXIMA, Tržní 17, Děčín
Klub602, Martinská 5, Praha 1
Consul, Pálenická 28, Plzeň
Microel, Květinová 883, Orlová
Miroslav Školný, Rolnická 5, Brno
Kompakt servis, Masarykova 1192, Veselí nad Moravou
TM Computer, Náměstí Svobody 3, Frýdek-Místek
Elektronik Malina, Duchcovská 15, Teplice
Didaktik Market, Gorkého 4, Skalica na Slovensku
Didaktik s. r. o., Revoluční 1, Rohatec u Hodonína
G+H Tomáš Smejkal, Novomeského 7/15, Trenčín
Junior Computer Lapšinský, Písečná 22, Cheb
Elektron servis U opatrovny 283/12, Liberec



Sinclair ZX Spectrum

TYP PROGRAMU

Emulátor ZX Spectrum

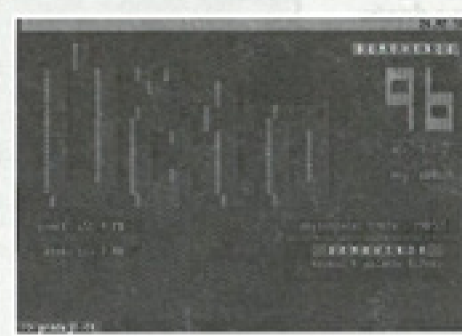
MYŠLENKA

Prodali jste zx spectrum a zbyly vám ještě nějaké hry? Sem s nimi. Tento emulátor dokáže to samé jako staré dobré speccy. Můžete si programovat v Basicu, hrát hry, poslouchat stodvacetiosmičkovou hudbu (máte-li zvukovou kartu), no prostě to samé, co dokázalo vaše staričké spectrum. Program má plno nastavení, pomocí nichž se dá chod programů pod emulátorem Sinclair ZX Spectrum doladit k nepoznání od originálu.

KONFIGURACE

IBM PC 386, VGA, HDD, doporučena zvuková karta

cena 80,- Kč



Účto '96

TYP PROGRAMU

Jednoduché účetnictví

MYŠLENKA

Program ÚČTO '96 je pomocník pro vedení jednoduchého účetnictví soukromých podnikatelů. Je vhodný pro plátce i neplátce daně z přidané hodnoty. Program využívají i účetní a poradenské firmy - lze ho používat k vedení agendy více firem. Zakoupením programu získáte také výhodnou dealerskou nabídku. Ovládání je jednoduché a přehledné i pro ty, kteří nemají žádné zkušenosti s počítačem. Obsahuje daň z přidané hodnoty, daň z příjmů, evidenci majetku, mzdy...

KONFIGURACE

IBM PC 386, HDD

cena 80,- Kč



AVG 4.0

TYP PROGRAMU

Antivirový program

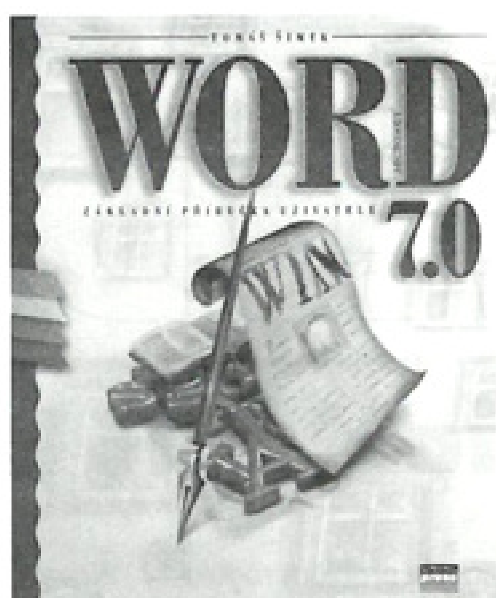
MYŠLENKA

Máte v počítači viry? Že ne. Abyste se nedivili... Tento program vám pečlivě prošacuje disky na vašem počítači a najde i toho nejmenšího a nejrafinovanějšího zakuklence. Pokud vám nestačí jen obyčejná prohlídka a nalezení známých virů, můžete si nechat udělat heuristickou analýzu, která prozkoumá každičkou podezřelou činnost v programu. Ostrá verze umí viry i odstraňovat a léčit napadené soubory.

KONFIGURACE

IBM PC 386, VGA, HDD

cena 80,- Kč



Word 7.0

Základní příručka uživatele

Autor: Tomáš Šimek
Vydavatel: Computer Press, únor 96
Počet stran: 126 stran
Koncová cena: 87 Kč

Celkem 8 kapitol Vás seznámí s nejnovější lokalizovanou verzí textového editoru pracujícího také pod Windows 95. Bezesporu již tak velmi výkonný Word 6.0 se představuje v nové verzi a nabízí stále více nových možností. Jak z názvu vyplývá, je publikace určena především pro začínající uživatele či uživatele, kteří se s Wordem doposud nesetkali. Atraktivně nízká cena - atraktivně čtenářovi přizpůsobená kniha.

Lotus 1-2-3 pro Windows ver. 4 a 5

Praktický průvodce

Autor: Tomáš Šimek
Vydavatel: Grada, únor 96
Počet stran: 304 stran
Koncová cena: 290 Kč

Podrobný popis všech fukcí a možností tabulkového kalkulátoru 1-2-3 a to vše v jedné knize. Autor tak úspěšně navazuje na svou dřívější publikaci „Lotus 1-2-3 praktický průvodce". Kniha je srozumitelně psána a popisuje vše od základů až po řešení složitějších úkolů. Ukáže Vám spouštění a ovládání programu; rozsáhlý prostor je věnován *pracovním formulářům* či *grafům*. Opomenuty nejsou ani *databáze* a *makra*. Užitečné přílohy obsahují popis instalace, přehled ikon, seznam funkcí, seznam makropříkazů a přehled kláves. Tato jediná publikace Vám bude stačit, abyste s 1-2-3 mohli bez problémů a spolehlivě pracovat.

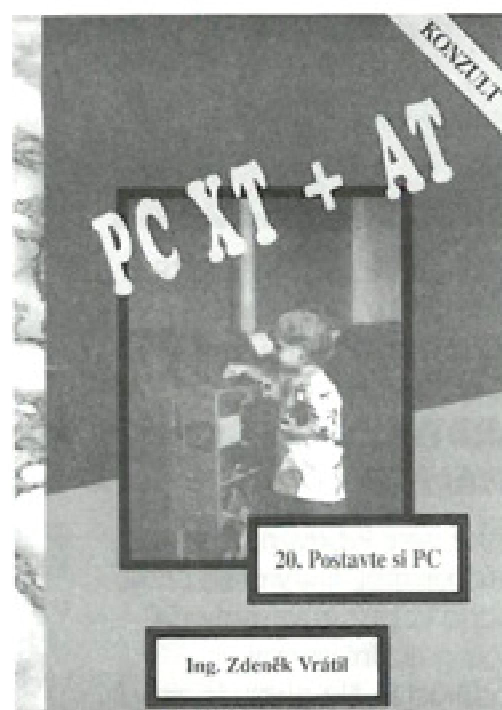
Všechny uvedené tituly si můžete objednat na dobírku u firmy PROXIMA.

Novell NetWare 4.x

Příručka uživatele sítě

Autor: Oldřich Přichystal
Vydavatel: Grada, březen 96
Počet stran: 208 stran
Koncová cena: 195 Kč

Vše o NetWare pro běžného uživatele. První kapitola obsahuje základní pojmy o sítích a jejích výhodách. Druhá a nejrozsáhlejší kapitola Vás provede celým NetWarem. Přihlášení do sítě, práce v síti a odhlášení, přístupová práva, tisk či zasílání zpráv - to vše pro běžného uživatele bez zatěžování informacemi určenými pro Správce sítí. Použití příkazů DOSu, typy a popis příkazů NetWare najdete již ve třetí kapitole. Poslední kapitola je pak věnována základním činnostem. Velmi užitečné pro Vás budou přílohy s Doporučeními pro problémové situace, přehled všech příkazů NetWare a Login scriptu nebo vybrané parametry souboru NET.CFG.



Postavte si PC

Autor: Ing. Zdeněk Vrátil
Vydavatel: Gethon, únor 96
Počet stran: 79 stran
Koncová cena: 105 Kč

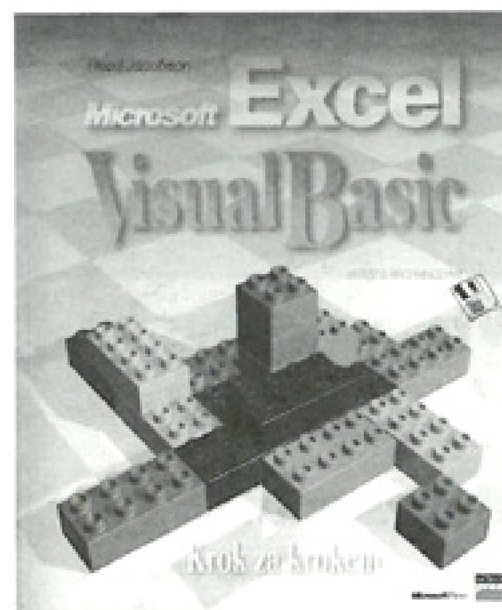
Pravidelné aktualizované vydání, tentokráte z února 96. Bezpochyby nepostradatelný pomocník pro všechny majitele počítačů. Především je kniha orientovaná na výběr vhodné konfigurace. Všechny dostupné informace o komponentech a rozšiřování počítače jsou doplněny tabulkami s koncovými cenami. Co přidává publikaci na kráse jsou také popisy dalších činností týkající se Vašeho PC jako Konfigurace hardware, montáž PC, popis Setupu či instalace operačního systému MS-DOS, Windows a Windows 95. Rozhodně doporučujeme.

PowerPoint pro Windows 95

Snadno a rychle

Autor: Miroslav Renda
Vydavatel: Grada, březen 96
Počet stran: 128 stran
Koncová cena: 99 Kč

Ideální publikace pro začínající uživatele přecházející na verzi 7.0 pro Windows 95. Dozvíte se o nových rysech programu oproti verzi 4.0 a jak různými způsoby spouštět PowerPoint. Dále je tu popsáno jak vytvořit jednoduché prezentace a její výtisk, vytváření a práce s grafickými objekty jako obrázky z ClipArt Gallery, tabulky z MS Wordu, grafy z MS Graphu či textové efekty z aplikace WordArt. Nelze se zmínit také o přehledně popsané přípravě doprovodných materiálů a schopnostech promítání prezentací i na počítači, kde PowerPoint není nainstalován. A pokud zvládnete základy, naučíte se upravovat rohraní a vlastnosti programu.



Microsoft Excel Visual Basic

Krok za krokem

Autor: Reed Jacobson
Vydavatel: Computer Press, únor 96
Počet stran: 324 stran + 1 disketa
Koncová cena: 270 Kč

Excel Visual Basic v nové verzi 5 pro Windows. Kvalitu této publikace zaručuje autorovo působení ve firmě zabývající se školením, konzultací a vývojem uživatelských aplikací pro Excel. Rovněž je autorem Hot Tips for MS Excel. Kniha srovnává vlastnosti nového a starého makrojazyka a rovněž verze jednotlivé verze Visual Basicu. Jako bonus obdržíte disketu se všemi lekcemi. Publikace pochází z edice Step by Step " Krok za Krokem " od Microsoft Pressu. Nenechte si ujít. Jediná publikace takto mistrovsky pojatá publikace na našem trhu.

Martin Grupač

Zvuková karta MediaMagic ISP-16



Výrobce

Austin computer systems, IPC Corporation LTD

Kompatibilita

Adlib, Sound Blaster Pro/8-bit, Windows sound system,/16-bit, General MIDI, MPC level 2

Hardwarové vybavení

Audiochip OPTi 82C930, FM syntéza OPL3 kompatibilní, řadič AtapiIDE pro IDE CD ROM, audio CD vstup, 2 kanál D/A konvertor, analog/digital mixer, MIDI interface UART s 8-byte FIFO, Game Port pro oba Joysticky, výkonový zesilovač 2x4W, universální audio vstup/výstup, mikrofonní vstup. Výkon audio zesilovače není přímo řiditelný potenciometrem, pouze softwarem.

Softwarové vybavení

Ovladače karty pro DOS a Windows. Zvukové aplikace pro Windows: AUDIOSTATION, WINDAT, ORCHESTRATOR, JUKEBOX, AUDIO SCREEN SAVER, SOUND EVENT.

Hardwarová instalace

Deska není vybavena žádnými propojkami, kterými se obvykle karta konfiguruje „natvrdo" do kompatibilní normy SoundBlaster. Na obalu je zvýrazněno „PLUG AND PLAY", ale po vyzkoušení toto tvrzení neobstálo. Po inicializaci PC se karta sama nenakonfigurovala, zůstala pro audio programy nedetekovatelná a tudíž „PLUG AND NOT PLAY".

Softwarová instalace

Ke kartě je dodán osvědčený software od firmy Voyetra. Instalace je možná pouze z Windows. Pokud je přesto program install spuštěn z DOSu, zavolá si Windows sám.

Testy v DOSu 6.22

Po restartu se karta inicializuje normálně a oznámí to soupisem nastavených hodnot. Testování na prvních několika hrách přineslo problém regulace hlasitosti. Tento problém je řešitelný podle návodu spuštěním programu SNDINIT a ručním nastavením hodnot hlasitostí. Toto jde automatizovat též startovací dávkou se samostatnými inicializačními hodnotami pro každý program zvlášť.

Další problém nastal s některými programy, které provádí autodetekci zvukové karty; audiochip OPTi 82C930 se ohlásí ve Windows Sound System modu (WSS) namísto v SoundBlaster modu (SB). Ve WSS modu karta sice krásně hraje 16-ti bitově, ale po ukončení programu již zůstane takto nastavená. Programy, které používají výhradně SB mod ji už nepoznají. Náprava je možná opětovnou inicializací, která kartu přepne do SB modu.

Kompatibilita se SB

Bylo testováno cca 100 programů, převážně her z období 1992 až 1995. Nekompatibilita byla zjištěna pouze v ojedinělých případech v sharewarových verzích.

Testy ve Win. 3.11

Práce s ověděnými aplikacemi od firmy Voetra je příjemná. FM syntéza pracuje v modu General Midi. Kvalita FM syntézy v podání čipu OPTi je subjektivně nižší, ale vzhledem k možnosti zlepšení kvality osazením Wave table modulu, není podstatná.

Ostatní testy

Game port pracuje spolehlivě na pomalejších PC, nad 486/100Mhz je port již nestabilní, ovládání programů joystikem je obtížnější. Náprava je možná pouze vypnutím turba. IDE pro CD je pevně nastaveno na port 170, IRQ 15, což jej omezuje k použití pouze jako sekundární řadič.

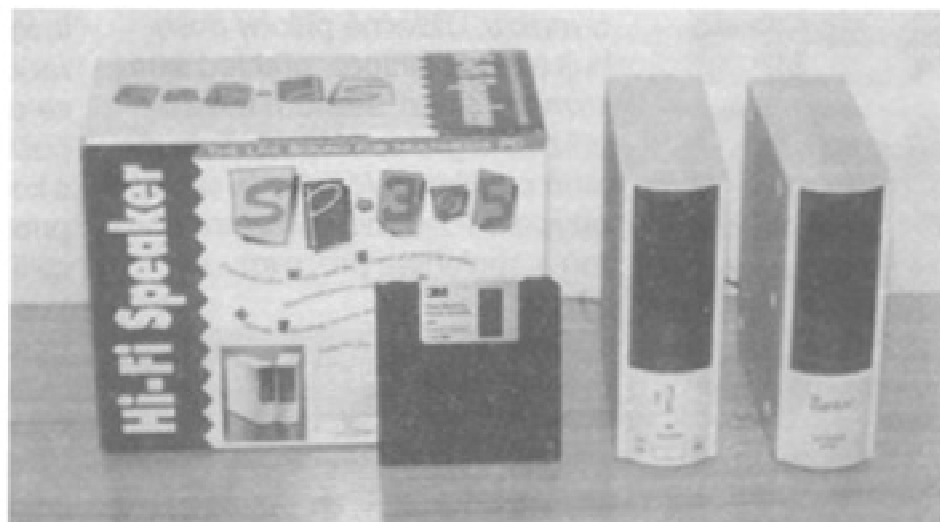
Závěr

Karta se prodává za cenu kolem 2200,-Kč, což ji řadí do skupiny nejlevnějších a "ještěschopných" zvukových karet. Karta byla otestovaná v DOSu 6.22 a ve Windows 3.11 a ukázala své výhody i nevýhody.

Pokud si zájemce chce za co nejmenší peníze ozvučit hry v DOSu s využitím interního 2x4W zesilovače pomocí pasívních reproduktorů a smíří se s problémy, které přinesl pokus o „plug and play", bude s kartou spokojen. Získá kartu se standardním SB modem a snad perspektivním WSS modem.

Majitelé rychlých počítačů musí mít v záloze druhý stabilní game port. Zájemce o ozvučení Windows získá levně možnou perspektivní kartu, jejíž kvalitu lze v budoucnu vylepšit doplněním o Wave Table.

- SJ -



Reprobedničky se ke zvukové kartě hodí, ne?

Šifry & Počítač

2. díl

Při šifrování různými šifrovacími klíči se používá **smluvené heslo**. Může to být nějaké jméno, název nebo jiný domluvený čitelný text. Heslo však může být stanoveno také přímo číselně, bez závislosti na čitelném textu.

Ukážeme si, jak lze takové heslo převést jednoznačně do číselné formy a naopak, jak lze rozluštit smluvené heslo ze známé posloupnosti čísel. Pro kontrolu převodu hesla do číselné formy slouží program **HESLO**.

1. Převod hesla do číselného tvaru:

Smluvené heslo ORGANIZACE má 10 písmen. Na číselnou posloupnost ho převedeme podle normální posloupnosti mezinárodní abecedy od A do Z (písmena bez diakritických znamének):

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Každé písmeno hledáme vždy **od začátku hesla**. Písmena číslujeme tak, jak jdou v abecedě za sebou. Je-li následující písmeno abecedy v hesle až za předchozím, zůstáváme ve stejném řádku. Následující tabulka je uvedena jen pro názornost. Samotný převod si vy provedete v jednom řádku.

Písmenkové heslo:	O	R	G	A	N	I	Z	A	C	E
začínáme od A, písmena B a D chybí				1				2	3	4
za E následuje G a I, H, J, K, L, M chybí			5			6				
za I je nejblíže N					7					
za N je O, R a Z; P, Q, S, T, U, ..., Y chybí	8	9					10			
číselné vyjádření:	8	9	5	1	7	6	10	2	3	4

2. Převod číselného hesla na čitelný písmenkový text:

Již předchozí tabulka ukazuje na možný postup. Do jednoho řádku vypisujeme čísla (od 1) tak dlouho, dokud se nemusíme vracet. Každý návrat zapisujeme do nového řádku.

Nalezněme text odpovídající číselnému heslu:

12 13 11 14 6 8 1 9 2 5 3 15 7 10 4.

Heslo si rozepíšeme do tabulky tak, že do stejné řádky zapisujeme čísla v přirozeném pořadí tak dlouho, dokud se nemusíme vracet:

12	13	11	14	6	8	1	9	2	5	3	15	7	10	4
						1		2		3				4
									5					
				6								7		
					8		9						10	
		11												
12	13		14								15			

Hned na začátku chci zdůraznit, že nalezení textu není vůbec jednoduché, jestliže o jeho obsahu nemůžeme nic předpokládat. U kratších hesel nemusí být řešení jednoznačné. Například hesla **OPAVA** a **PRAXE** představují stejnou číselnou posloupnost **3 4 1 5 2**. Sami jistě naleznete více takových příkladů. Předpokládejme, že v hesle lze očekávat slovo **MAGAZIN**. Postupně ho budeme posunovat pod číselným heslem a hledat spory.

H:	12	13	11	14	6	8	1	9	2	5	3	15	7	10	4
1	M	A	G	A	Z	I	N								
2		M	A	G	A	Z	I	N							
3			M	A	G	A	Z	I	N						
4				M	A	G	A	Z	I	N					
5					M	A	G	A	Z	I	N				
6						M	A	G	A	Z	I	N			
7							M	A	G	A	Z	I	N		
8								M	A	G	A	Z	I	N	
9									M	A	G	A	Z	I	N

Vylučování posunů metodou sporu:

Posun č. 1: Písmenem **A** abeceda začíná, proto nemohou být očíslovány čísly 13 a 14.

Posun č. 2: **A** jsou pod čísly 11 a 6, zatímco **I** je pod 1.

Posun č. 3: Písmeno **Z** je pod 1.

Posun č. 4: První **A** je pod 6, druhé **A** pod 1.

Posun č. 5: Písmeno **M** je pod 6, ale **A** pod 8.

Posun č. 6: Písmena **A** sice vyhovují, ale **Z** je pod 5 a **N** pod 15.

Posun č. 7: **A** je pod 9 a 5, **Z** je pod 3.

Posun č. 8: Ani u jednoho písmene nedochází ke sporu.

Posun č. 9: Druhé písmeno A je pod 15.

Posun číslo 8 je jediný beze sporu, proto doplníme heslo:

H:	12	13	11	14	6	8	1	9	2	5	3	15	7	10	4
8								M	A	G	A	Z	I	N	

Ostatní písmena doplníme například podle těchto úvah:

- jestliže A je pod 2, musí být **A** i pod **1**,
- protože G je pod 5 a I pod 7, musí stát pod **6** buď **H** nebo **I**,
- poslední A je pod 3 a 5 (G) stojí před 4, proto pod **4** může být **A až F**,
- protože pod 9 je M, a 8 stojí před 7, musí stát pod **8 J, K, L** nebo **M**,

H:	12	13	11	14	6	8	1	9	2	5	3	15	7	10	4
					H	J	A	M	A	G	A	Z	I	N	A
					I	K									B
						L									C
						M									D
															E
															F

Pod 4 musí být samohláska, **E** je lepší než A. Všimneme-li si pod úsekem 6 8 bigramu **IM**, napadne nás začátek **PROX** a zjistíme, že skutečně vyhovuje. Heslo je **PROXIMAMAGAZINE**.

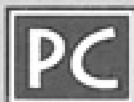
Nalezněte heslový text k tomuto číselnému heslu:

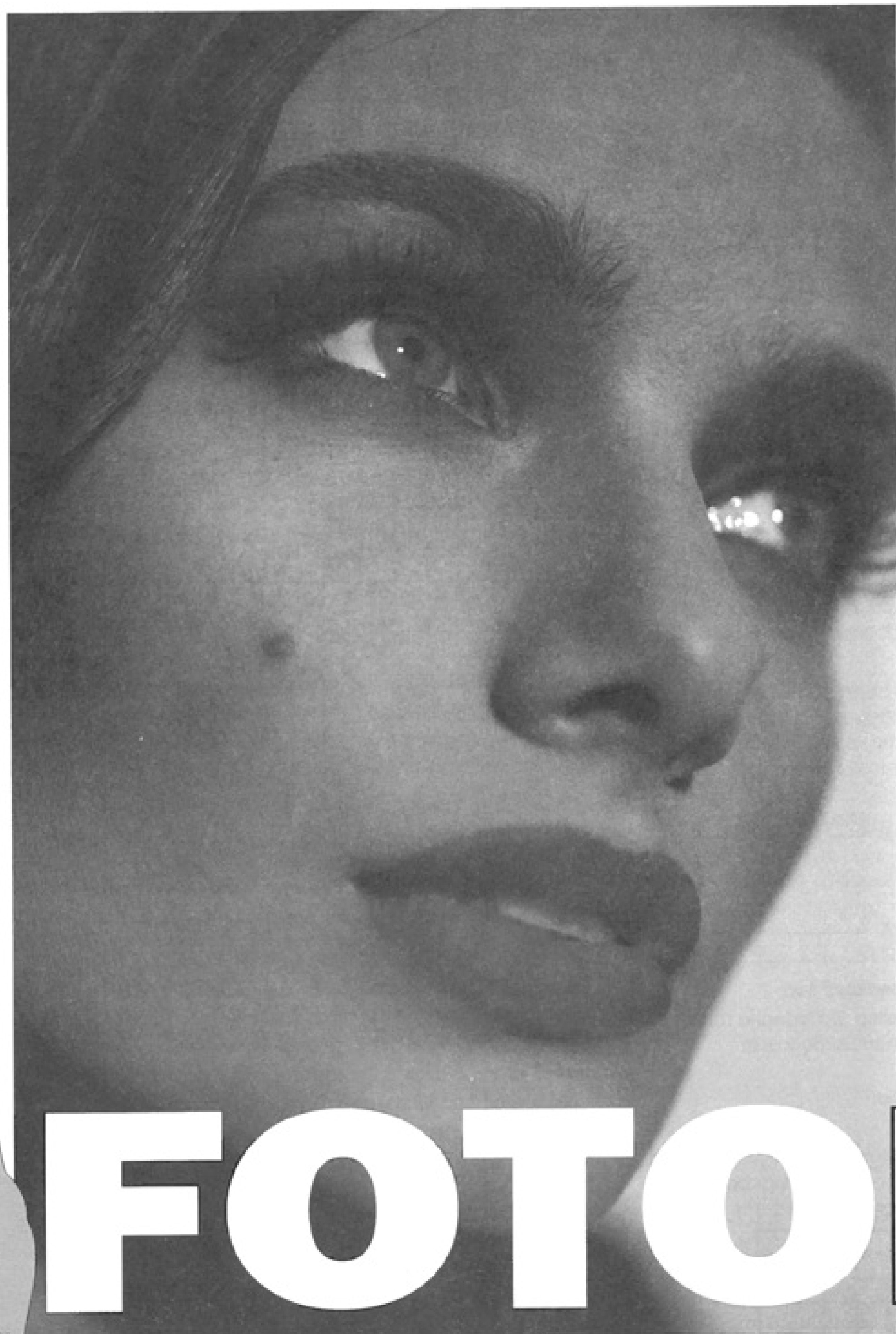
7 9 13 1 17 15 5 2 18 8 3 16 14 10 12 11 6 4

Text se týká Moravy.

Mgr. Jiří Janeček

(pokračování příště)





CD-FOTO BLER

Firma CD-FOTO BLER se zabývá digitálním zpracováním fotografie - od začátku roku 1995 provozuje technologii KODAK Photo CD a zpracovává materiály jak ve formátu Master Photo CD tak i PRO Master Photo CD. V praxi to znamená asi tolik, že nejprve fotografii naskenujete a potom uložíte ve formátu PCD. Vypadá to náramně jednoduše, ale tak jednoduché to zase není.

FORMÁTY OD KODAKU

Formát PCD je jedním z mnoha grafických formátů jako např. TIFF nebo GIF. Obrázek je v PCD uložen v nějaké obzvlášť zakomprimované formě, protože když se ho pokusíte otevřít, nabídne Vám program (např. Photoshop) pět možných stupňů rozlišení. Ve skutečnosti je obrázek v souboru pouze jednou, ale program ho dokáže „vybalit" v různých rozlišeních (a tedy i v různé kvalitě), které jsou označovány jako báze. První dvě báze jsou vysloveně náhledové a dají se použít pouze na obrazovce monitoru, zbývající báze mají kvalitu vhodnou i pro komerční tisk.

Formáty Master Photo CD a PRO Master Photo CD se navzájem liší počtem uchovávaných bází: Master Photo CD jich nabízí 5, PRO Master Photo CD 6. Že převod skenovaných fotek do formátu PCD nebude tak úplně jednoduchou záležitostí nasvědčují dva fakty: firma CD-FOTO BLER je jediná ve východní Evropě, kdo technologii od KODAKu provozuje a zatímco běžný PCD soubor má jenom 3 - 4 MB, největší (pátá) báze má asi 16 MB.

Vykomprimování jednotlivých bází trvá různě dlouho - jednak záleží na velikosti báze samotné (čím vyšší, tím víc se načekáte) a pak i na programu, který pro otevření souboru použijete. Tady je zajímavé srovnání s

FOTOMO

objektivem Jadrana Šetlíka

Firma CD-FOTO BLER nám loni k vánocům poslala milý dárek: CDčko plné fotek... a na těch fotkách jsou samé krásné a mladé fotomodelky.

Asi Vám budu stěží popisovat, jak která modelka dobře vypadá (prohlédněte si obrázky, to bude daleko výstižnější než kilo textu), takže se zaměříme spíše na toho, kdo ty naše český holky na CDčko dostal.

„herní" konzolí 3DO, která dokáže formát PCD číst, zobrazovat, zvětšovat, zmenšovat nebo otáčet v reálném čase (kam se hrabe 486 DX5 nebo Pentium - vybalení dívky z titulní strany trvalo asi pět minut!).

DALŠÍ CD

Modelky na CD-ROM nejsou zdaleka jediným titulem, který firma CD-FOTO BLER nabízí. Ve spolupráci s Národním technickým muzeem pracuje na projektu Elektronické muzeum fotografie (tituly „Krásné časy, Rudolf Bruner-Dvořák" a „František Fridrich, místopisný fotograf"); v rámci galerie Galadriel pak můžete získat CDčka se stovkami fotografií k volnému použití.

George K.

Jadran Šetlík

se narodil 19. ledna 1952 v Terstu smíšenému česko - italskému páru. Jeho prvním fotoaparátem byl přístroj značky ARGUS, který dostal od svého dědy v roce 1964. Prvním modelem se stala jeho babička.

Už o dva roky později, když pobýval se svým otcem v Římě, začal fotit profesionálně. Stal se údajně nejmladším lovcem snímků slavných osobností. Impulsem k tomu nejspíš byl jeho snímek Claudie Cardinal, kterou vyfotil víceméně náhodou v Římě na ulici. V těchto počátcích Šetlíkův fotoaparát zachytil takové osobnosti jako Raquel Welchovou, Anthony Queena, Roberta Kennedyho, a jiné.

V Čechách začal Jadran Šetlík studovat na SPŠG, tu však nedokončil. Zpočátku se věnoval reportážní fotografii, z níž zanedlouho přesedlal na design a snímky architektury. Jeho doménou je reklamní a módní fotografie, ve které dokáže upltnit svou schopnost, za pomoci vizážistů, citlivého nasvícení a správného úhlu pohledu vytvořit z „běžné" dívky atraktivní ženu.

Ve smém studiu JADRAN vytváří pro zákazníky kalendáře, prospekty, reklamní fotografie, umělecké portréty, fototesty, atd. Ve své dosavadní kariéře Šetlík spolupracoval s mnoha domácími i zahraničními firmami jako např.: Jablonex, Merkuria, Super Rifle, British Petroleum, L 'Oreal, Max Factor, Margaret Astor, Johnson & Johnson, BMW, a dalšími. Jeho fotky je možné vidět např. v časopisech Playboy, Penthouse, Professional Photographer, Photo District News...

pro PROXIMA magazine

Eva Filipová

DELKY

CD-ROM

VYBRALI JSME PRO VÁS

CD-ROM Games, více jak 35 hratelných dem mezi nimiž jsou Dragon Lore, Warcraft, Space Quest VI...



DISCWORLD

Tak toto je zábavná fantastická adventura, podle tajupného příběhu Terry Prachetta, ve které svět pluje skrz nekonečný prostor na zádech čtyř slonů, které nese obrovská želva.

AnkhMorpork, největší město na světě, je pustošeno rudým drakem. Pro mnoho lidí tento stav není špatný, protože je to tmavé a ponuré místo. I přesto ho jde kurážný mladý čaroděj Ricewind, jako jediný z kandidátů, zachránit.

DRAGON LORE

Pomstěte smrt vašeho otce mečem a chytrostí v této neobyčejně dobře renderované RPG adventuře. S dobrým scénářem a stejně dobrou grafikou přichází Mindscape. Je to demo, které jistě potěší všechny nadšence RPG.

Dějová linie příběhu je velice dobře spojena s mistrovsky napsaným scénářem. Neztratila ani špetku z jeho kouzelného půvabu. Soundrack, věrný realitě, spojený s nádhernou grafikou, dělá ze hry opravdový požitek. Bojová technika je velice jednoduchá zato smrtelně účinná. Stačí jen kliknout tlačítkem myši na tvora, se kterým chcete bojovat a silná, plně renderovaná paže udeří vybraný cíl. Krajina je plná tajuplných a nádherných bytostí, které se mohou přidat ke kvalitám tohoto titulu.

DUNGEON MASTER II

Legenda o Skullkeepovi není pouze obyčejným pokračováním úspěšné hry. Dungeon Master II vás ponoří do realističtějšího světa. Do světa umělé inteligence, kde bytosti myslí jen na sebe a mají svůj vlastní způsob chování. Do světa, který umožňuje obchodování. Do světa, kde každá akce má i svou reakci a kde se snoubí technika s magií.

Liják... Torham Zed vytahuje svůj nůž z pochvy na svém boku a pozoruje pohyb v křoví. Přikrčeně jde po rozbláceném zemi, ruce mírně od těla, dýku v pohotovosti. Srdce mu silně bije. Najednou ostré světlo osvítí jeho okolí, jako oheň z vatry a po chvíli zase brilantně pohasne a vše se zase ponoří do tmy. Je poledne, ale v období bouří. Tenké proužky mraků zakrývají slunce. Zem se utápí v prudkém dešti. Náš polomrtvý vězeň je střežen před útěkem.



THE DAEDALUS ENCOUNTER

Píše se rok 2135 - poslední den první mezihvězdné války. Jste střelec první třídy Casey O'Bannon, plnící úkol na palubě stíhačky TAS. Pilotem je poručík Ariel Math-eson, houževnatý a zkušený důstojník. Spolupilotem-technikem je důstojník Zack Smith, který má zasloženou pověst nepřesného střelce. Přesto, že jsou rozdílní, jsou Ari a Zack přátelé již mnoho let.

Během rutinní hlídky skupina bojovníků Vakkar zahájila útok, který zničil loď a donutil posádku koráb opustit. Vaše poslední vzpomínka v paměti je obrovská masa hořícího trupu letadla, padajícího do neznáma... pak už jen tma.

Když se proberete, zjistíte, že jedině váš mozek může být zachráněn. Po tom, co jste byl připojen k lodi během první mise, jste teď uváznul na nepřátelské lodi. Jediná naděje pro posádku je, že najdete cestu ke svobodě vyřešením problémů, překonáním pastí a oddálením smrti.

SIMON THE SORCERER II

Adventuresoft není ještě připraven opustit své místo na pódiu, aby přešel na RPG adventury. Jestliže jste byli zarmouceni odchodem Simona, pak je zde právě pro vás nový díl, aby přinesl úsměv na vaše tváře. Adventuresoft provedl pouze decentní úpravy a vyslal na trh hru Simon the Sorcerer II s ještě lepším dějem a zpracováním, než jsme očekávali.

Sordid, ošklivý chlapík z původního příběhu, je v úvodní sekvenci náhodně vrácen zpět k životu. V příběhu jde o to, že farmářskému chlapci Runtovi, který se velmi zajímá o černé umění a jemu podobné, se dostal do rukou Sordidův ďábelský slabikář. Jeho otec ho přistihl při čtení této knihy a zapálil ji hořícími uhlíky. Naštěstí (jinak by to byla krátká hra) skončili žhavé uhlíky na magickém čtverci na zemi, a ten přitáhl prcka Runta. To mělo ten účinek, že se vrátil zpět Sordid, který pak získal Runta jako svého pomocníka. Pak poslal magický šatník do Simonova světa, aby ho dostal v pořádku do království kouzel a aby se mu následně pomstil.



JUNGLE STRIKE

Od Gremlinů přichází toto vynikající pokračování Desert Strike, využívající tu samou helikoptéru Apache, ale s úplně novým prostředím ke zdolání. Válka v Perském zálivu byla vyhrána, ale práce pilotů neskončila.

Mise, což můžete uhodnout z názvu, vás přenese do hluboké džungle s mnoha úkryty. Váš úkol je najít a zničit kolumbijské drogové barony, kteří si postavili pevnosti uprostřed džungle. Máte plno strategických možností jak letět, vyžadujících taktické plánování, pohotovou střelbu, let nízko nad zemí a mnoho štěstí na přežití.

P. Phillips

DOPORUČUJEME



Kolekce dem od 7th Level

To tu ještě nebylo. V této kolekci uvidíte nevídané. Po naběhnutí Windows (pod nimi demo běží) se objeví planetka, kolem které obíhají tři větší s nápisy: Arcade, Strategy Role-playin' a Education. Každá z těchto planetek poskytuje výběr tří dem. Kliknete-li myší na první, můžete spatřit Battle Beast, Arcade America nebo Take Your Best Shot. Pod druhou se skrývá Monty Python's Complete Waste Of Time, Return To Krondor: Tear Of The Gods a G-Nome. No a pod třetí je TuneLand, The Great Word Adventure a The Universe According To Virgil. Teď se půjdeme blíže podívat na některé z nich.

Arcade America - od začátku až do konce dema můžete vidět vysoce kvalitní grafiku, slyšet ohromující zvukové efekty a prožít veselý příběh.

Hlavní hrdina Joey musí cestovat po Americe a sbírat své kamarády - obludky, aby se společně pokusili obnovit Kalifornii, která se potopila do moře. A jak mohl celý stát spadnout do moře? Abych vás uvedl do situace... Joey spal ve své posteli a přátelé se ho snažili vzbudit. Po tom, co vyzkoušeli všechny komiksové způsoby se rozhodli, že ho vyhodí do vzduchu. Když naplnili celý jeho dům dynamitem, stalo se něco nepředvídaného - Kalifornie se potopila a Joeyovi přátelé byli rozprášeni po státech Ameriky.

Take Your Best Shot - pamatujete si ještě na televizní hru tenis, která letěla kdysi za minulého režimu? Jestli ano, pak zde můžete vidět dokonalou podobu této gamesy. Nejde o nic jiného než svojí pálkou bránit svislé stěny (dají se přidat i vodorovné), aby jimi neproletěl míček, který létá uvnitř prostoru. Uprostřed hřiště je obličej jakéhosi chlapíka, který při zásahu pěkně mění podobu své hlavy. Podle toho, jak dlouho vydržíte odrážet míček, vám naskakují body.

P. Phillips



Obsah CD-ROM

vysvětlivky:
- 🖳 konfigurace počítače
- 🖰 ovládání
- SB Sound Blaster
- ROLLING nehratelné demo (show)

Arcade America
🖳 386, 4MB RAM, Windows 3.1, myš, SB
🖰 myš

Dr. Drago's Madcap Chase
🖳 386, 4MB RAM, Windows 3.1, HD, myš
🖰 myš

7th Level (Demos & Previews)
🖳 386, 4MB RAM, Windows 3.1, SB
🖰 myš

Discworld
🖳 386, 4MB RAM, VGA, myš
🖰 myš

Dragon Lore
🖳 386, 4MB RAM, SB, myš
🖰 myš

Flight Of The Amazon Queen
🖳 386, 4MB RAM, VGA, HD, myš
🖰 myš

Dungeon Master II
🖳 386, 4MB RAM, VGA, SB
🖰 myš

Gus & The Cyberbuds
🖳 386 DX33, 8MB RAM, Windows 3.1, zvuková karta
🖰 myš

War Wizard
🖳 386, 4MB RAM, HD, VGA, SB, myš
🖰 myš, kurzorové klávesy

The Daedalus Encounter
🖳 486 DX33, 8MB RAM, HD, Windows 3.1, SB
ROLLING

Simon The Sorcerer II
🖳 386, 4MB RAM, VGA, myš, SB
🖰 myš

Space Quest VI
🖳 386, 8MB RAM, SVGA, myš, SB
🖰 myš

Battle Beast
🖳 386, 4MB RAM, Windows 3.1, SB
🖰 nastavitelné

Brett Hull Hockey '95
🖳 386, 4MB RAM, VGA, SB
🖰 kurzorové klávesy - pohyb, Shift - střelba

Dark Forces
🖳 386, 4MB RAM, HD, SB
🖰 nastavitelné

FX Fighters
🖳 486 DX33, 4MB RAM, SB
🖰 nastavitelné

Hardball IV
🖳 386/33, 4MB RAM, HD, SVGA, zvuková karta
🖰 Enter - střelba, kurzorové klávesy - pohyb po hřišti, mezera - výběr

Jungle Strike
🖳 386, 4MB RAM, HD, VGA, SB
🖰 kurzorové klávesy - směr, C - dělo, X - střela nezmar, Z - střela ďábelský oheň

Inferno
🖳 386DX, 4MB RAM, HD
ROLLING

Micro Machines 2
🖳 386, 4MB RAM, SB
🖰 Q - nahoru, A - dolu, O - doleva, P - doprava

The Perfect General II
🖳 386, 4MB RAM, SB, myš
🖰 myš

Project X
🖳 386, 2MB RAM, HD, VGA
🖰 kurzorové klávesy - směr, mezera - střelba

Psycho Pinball
🖳 486, 4MB RAM, 540KB základní RAM
🖰 Ctrl - packy, mezera - výstřel kuličky

Rise Of The Triads
🖳 386, 4MB RAM, SB, HD
🖰 kurzorové klávesy - směr, Ctrl - střelba, mezera - otevírání dveří

Skyroads
🖳 386, 4MB RAM, zvuková karta
🖰 kurzorové klávesy - zrychlení, brzda, doleva, doprava, mezera - skok

Scottish Open Virtual Golf
🖳 386, 4MB RAM, myš, HD
🖰 myš

Total Carnage
🖳 386/33, 530KB RAM, VGA, SB, 3,5MB HD
🖰 nastavitelné

Warcraft
🖳 386, 4MB RAM, VGA, SB, myš
🖰 myš

Zool 2
🖳 386, 4MB RAM, SB
🖰 kurzorové klávesy - pohyb, mezera - střelba, Enter - skok

CHCETE-LI SPUSTIT DEMA Z CD, POSTUPUJTE TAKTO:

Vložte CD do vaší CD-ROM mechaniky a v DOSovém příkazovém řádku přeskočte na příslušný disk. Například, pokud máte vaši CD-ROM mechaniku instalovánu jako disk D, napište D: a ENTER.

Vše, co je uloženo na tomto kompaktu, je ovládáno jednoduchým MENU. Do něj se dostanete po napsání a odeslání příkazu MENU opět v DOSovém příkazovém řádku. Následně se vám vypíší všechny tituly uložené na tomto kompaktu. Pro spuštění kteréhokoliv z dem stačí napsat a odeslat číslo příslušející požadovanému titulu. Některá dema se částečně nebo úplně instalují na hard disk, takže po vás budou vyžadovat souhlas k provedení této operace. Ve chvíli, kdy je demo nakopírováno, mělo by již běžet bez problémů. Přesto od vás budou některé hry požadovat ještě nastavení konfigurace vaší zvukové karty. Implicitně je nastaven SoundBlaster na adrese 220, DMA 5, IRQ 1. Mohou se také vyskytnout problémy s nedostatkem konvenční paměti; potom je potřeba ji patřičně nakonfigurovat.



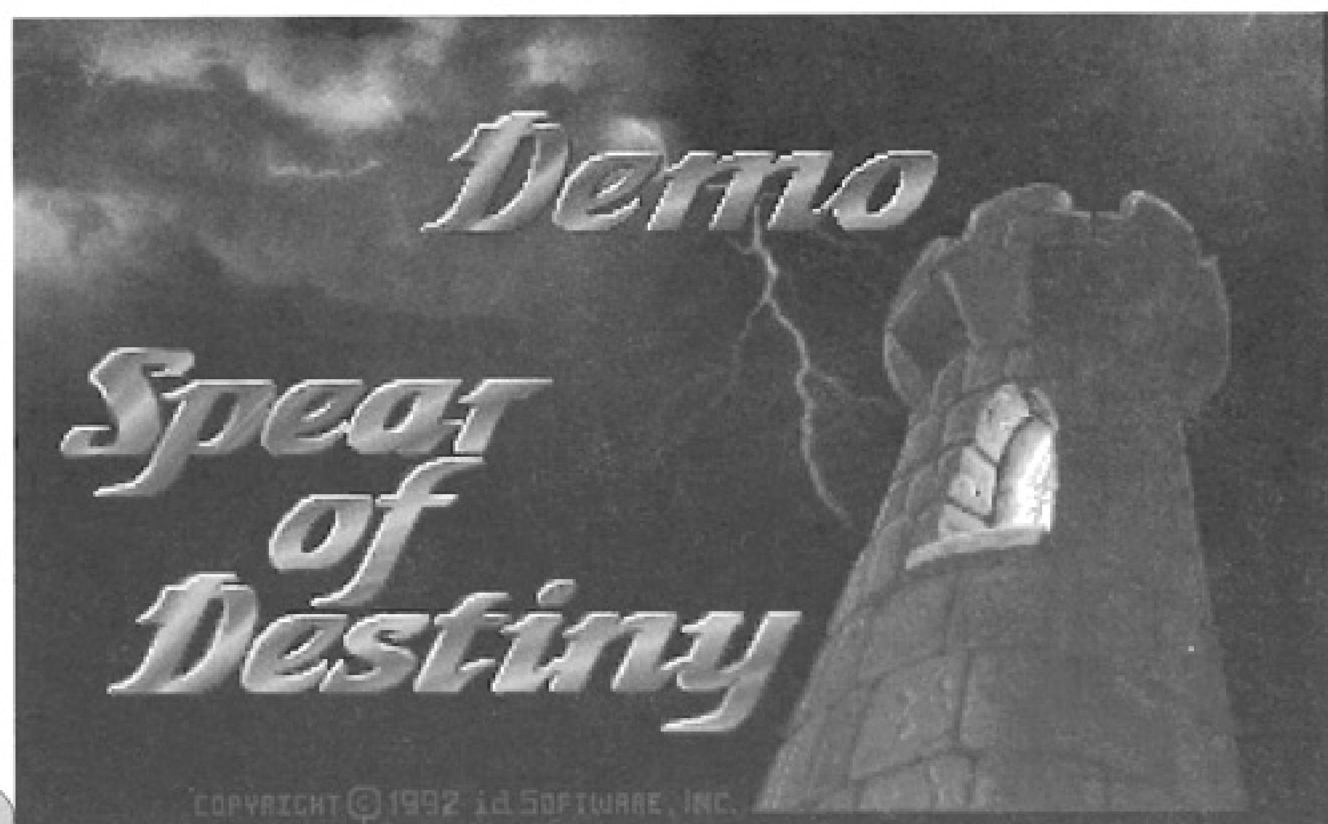
Při problémech můžete volat technickou podporu na tel.: 01 202 299900 (upozorňujeme, že toto číslo je do zahraničí).

PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA
hratelná dema na CD-ROM

DISK

V Y B R A L I   J S M E   P R O   V Á S

Spear Of Destiny - znáte hru Wolfenstein 3D a líbila se vám? Jestliže ano, pak neváhejte a kupte si toto pokračování se stejnou hlavní postavou - B. J. Blazkowitzem.



Dostali jste se do doby druhé světové války. Jako B. J. Blazkowicz, jeden z nejlepších agentů aliance, jste byl vyslán na území Německé říše. Zde máte za úkol projít německou pevností Wolfenstein a najít kopí, kterým byl probodnut Ježíš Kristus (kopí bylo ukradeno Nacisty ve Versailles). Úkol to není samozřejmě jednoduchý, protože pevnost je plná německých vojáků a bez mapy hledat cosi v takové změti chodeb je pořádný oříšek.

A teď něco ke hře samotné. Po úvodním obrázku se zobrazí menu, ve kterém si můžete vybrat novou hru, nastavení zvuku a ovládání, nahrát si pozici do počítače nebo naopak, změnit velikost obrazovky, zobrazit nejlepší dosažené výsledky a nebo ukončit demo a skočit do DOSu.

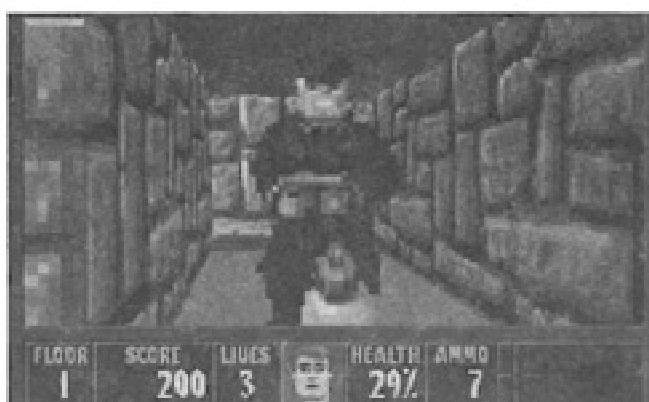
Použijete-li volbu nové hry, máte možnost si vybrat ze čtyř obtížností: „Can I play, Daddy?" (Můžu si zahrát, tatínku?), „Don't hurt me." (Neubližuj mi.), „Bring 'em on!" (Vem je všechny!), „I am Death incarnate!" (Jsem převtělená smrt!). Podle vaší volby se bude hra dále odvíjet. Jde o to, kolik strážců pokladu na vás bude v pevnosti číhat. U té poslední možnosti na vás čekají snad na každém rohu.

Teď již vstupujete přímo do děje. Ocitáte se na začátku pevnosti a vše už je pouze a jen ve vašich rukou. Musíte se nepozorovaně pohybovat po chodbách, aby vás hned jen tak někdo nezmerčil. Jakmile někoho spatříte, je jen jedna možnost jak uniknout a tou je střelba na nepřítele. Jenom mrtvý esesák je hodný esesák. Cestou po bludišti můžete sbírat různé předměty, které vám buď doplňují energii (lékařská brašna, jídlo...), střelivo (náboje) nebo body (zlaté šperky a jiné věcičky z drahých kovů). Občas se vám stane, že po mrtvém nacistovi zůstane ležet zbraň. Pokud ji ještě nemáte, seberte ji. Tím si zvýšíte svůj bojový arzenál.

Na každém patře jsou dveře, které se dají snadno otevřít, ale i takové, ke kterým musíte mít klíč. Ten musíte najít nebo získat od některého ze strážců. Za jedněmi dveřmi se skrývá i výtah, který ukončuje daný level a přesouvá vás do dalšího. V tomto demu jsou pouze dva.

A co říci závěrem? Snad jen to, že je to klasická hra typu Wolfenstein (novodobě Doom), která se grafickým ztvárněním o mnoho neliší od svého předchůdce. A také už jedna z mála her, která vyluzuje zvuky ze spíkru (samozřejmě, že pokud máte zvukovou kartu, můžete si nastavit tento výstup).

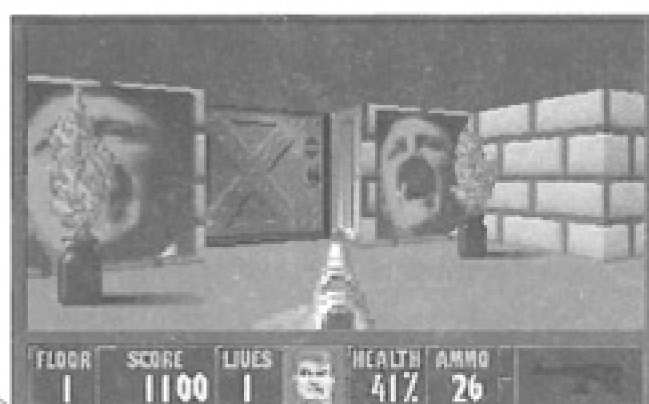
P. Phillips











SKOČ DO ZDI



JAK JSEM UHONIL VIRA

Předem svého příspěvku podotýkám, že se považuji se za poctivého a svědomitého uživatele PC, který pracuje se spoustou různého softwaru, ať jsou to shareware na CD-ROM nebo na disketách, a stále se snažím dodržovat zásady ochrany proti virům.

Nedávno se mi však přihodila divná věc. Instalační program, který jsem používal ke tvorbě instalačních disket sharewaru, a který používá ke své činnosti pakovač ARJ, kazil rozbalování vícesvazkových archivů vždy ve třetím svazku a to přesto, že test archivů byl v pořádku. Dále byla při instalování různých originálních programů z instalačních disket hlášena chyba čtení vždy na třetí nebo čtrté disketě, a to přesto, že rutinní kontrola vady disket nebo souborů byla negativní.

Závada byla zdánlivě související. Důvodů tohoto stavu mohlo několik, proto jsem je postupně prověřoval.

1) Výměna mechaniky FDD, výměna spojovacího kabelu, výměna řadiče FDD, ani kontrola kolize přerušení řadiče FDD nepřinesla pozitivní výsledek.

2) Rutinní testy proti virům a pouštění programů, které reagovaly na činnost virů již v minulých případech, též nepřinesly výsledek. Některé programy však naznačovaly podivnosti chování systemu, zejména ukazovaly na cosi využívající nekorektně VIDEORAM. Například starý známý program PCTOOLS 4.2 byl na obrazovce monitoru čímsi přímo znetvořen.

3) Prověření funkčnosti mého instalačního programu na jiných PC a konzultace s jinými uživateli ukázaly na závadu v programu. Použitím jiného instalačního programu byla tedy tato závada částečně odstraněna. Zůstalo odstranit závadu čtení při instalacích z disket.

Obrátil jsem svoji pozornost na znetvořený PCTOOLS. Původně jsem si myslel, že tento dědeček mezi utilitami už neumí s novými PC konfiguracemi pracovat, ale zkouška na jiném PC toto vyvrátila. Vrátil jsem se tedy k hloubkovým protivirovým testům, t.j. spouštění systemu i protivirových programů z diskety.

Protivirový program AVG 3.2 a AVG 3.3 zachytil 1. stopu: aktivní virus v paměti při provádění funkce "léčka na boot viry". Pokusy o lokalizaci viru jinými antivirovými programy byly negativní.

Vycházel jsem tedy z předpokladu, že se jedná o cosi bootového. Můj PC neměl BIOSovské zablokování boot sektoru na HD, takže jsem si musel pomoci DOSovským příkazem FDISK /MBR, který přepisuje boot sektor standardními údaji. Tato metoda byla osvědčená proti boot virům, a svého času byla velmi účinná proti ONE HALFU a podobným vyrážkám. Pro jistotu jsem dal tento příkaz na začátek, i na konec AUTOEXEC.BATu. Výsledek se nedostavil. Soubory se podle údajů srovnávací databáze neustále měnily a testy na ativní virus v paměti a heuristický test byly neustále negativní.

Test srovnávací databází v programu AVG 3.3 byl konečně ten pravý test. Ukazoval, že cosi neustále po každém spuštěném programu přepisuje některé EXE a OVL soubory. Pokoušel jsem se o svůj problém podělit i s ostatními místními "kapacitami" na počítačové viry, ale neměl jsem žádný úspěch. Každý chtěl znát destruktivní účinky, a ty jsem neměl. Vlastně se tedy vůbec nic nedělo, byly pouze přepisované EXE a OVL soubory.

Nevzdal jsem se, pro mě to byl virus. Po několika dalších radách jsem se dostal k informaci, že stealth viry se přepíšou do ROMshadow ihned při inicializaci, a možnost odstavit ho je ve vyřazení ROM shadow. Tato operace byla úspěšná. Sice se ihned zhoutil COMMAND.COM a byly přepsány AUTOEXEC.BAT a CONFIG.SYS hromadou nesmyslných znaků a byla nutná tudíž reinstalace DOSu, ale srovnávací databáze se konečně přestala měnit. Po zapnutí ROMshadow se vrátil předešlý stav, tj. opět přepisy. Pokračoval jsem v pátraní dál. Ořezával jsem AUTOEXEC.BAT a CONFIG.SYS o další příkazy až došlo na změnu příkazu LASTDRIVE=Z, na LASTDRIVE=C. Po následném vypnutí ROMshadow, a pro jistotu vypnutí všech cache se virový stav už nevrátil, PCTOOLS získal opět svou původní tvář a ustaly ihned i chyby při čtení disket.

Nezjistím už asi nikdy co jsem to měl za "infekci", protože se od té doby nic podobného už nestalo, ale předpokládám že podobná vyrážka sužuje mnohé uživatele PC, protože zcela uniká běžné pozornosti a navenek svádí pozornost na vadu disketové mechaniky či instalačních disket. Toto tvrzení může podporovat množství neoprávněných reklamací na vadu instalačních disket, která se při prověřování reklamace nepotvrdila.

Přesto, že z výše uvedeného případu ještě nelze vyvodit všeobecný závěr, je tu naznačena technika, jak lze obecně postupovat proti novým virům a vyrážkám, které jejich zlomyslní autoři naučili obcházet nejmodernější protivirové techniky, využíváním i těch nejmenších skulinek v systemu.

- SJ -

proxima MAGAZINE

Počítače PC

PC KOMPONENTY

Paměti RAM
RAM SIMM 4 MB 72 pin ... 2.510
RAM SIMM 8 MB 72 pin ... 5.020
RAM SIMM 16 MB 72 pin ... 10.630
RAM SIMM 8 MB EDO 72 pin ... 5.910
RAM SIMM 1 MB 30 pin ... 680
RAM SIMM 4 MB 30 pin ... 2.770

Procesory
486 DX-2/66 AMD ... 1.325
486 DX-4/120 AMD ... 2.805
Pentium 75 MHz ... 4.410
Pentium 100 MHz ... 8.480
Pentium 133 MHz ... 13.830
Ventilátor pro 486 ... 150
Ventilátor pro Pentium ... 195

Základní desky
MB 486 Octek-15 PCI/128 Cache ... 3.770
UMC chipset, Award bios, 3xPCI+4x16 bit, Shadow RAM, hidden refresh, 256 MB RAM max, on board IDE PCI, dva kanály IDE - max 4 zařízení, 2x serial port, 1x paralel port

MB Pentium Octek V / 256 Cache ... 5.590
OPTI Viper chipsetm 4xPCI, 4xISA, Pentium 75 až 166 MHz, asynchron. cache, RAM nebo EDO RAM 1/4/8/16/32 moduly 4x72 pin - max. 128 RAM/EDO RAM, on board PCI IDE, dva kanály IDE - max. 4 zařízení, 2x serial port, 1x paralel port, Award PnP Bios

MB Pentium Octek VI / 256 Cache ... 6.150
Intel Triton chipset, 4xPCI, 4xISA, Pentium 75 až 200 MHz, synchronní cache, RAM/EDO RAM jako Octek V, IDE a porty jako Octek V

VGA karty pro Windows 95
Octek Speed 64 PCI 1 MB ... 2.930
High End true 64 bit, 1 MB DRAM, 2 MB max, chip ARK 2000, PnP bios

miro Crystal 12 PD PCI 1 MB ... 4.480
True color 1 MB DRAM, chip S3 Visio86C864, PnP bios

miro Crystal 22 SD PCI 2 MB ... 6.340
True color 2 MB VRAM, chip S3 Trio 64

Pevné disky Western Digital
HDD 850 MB 10 ms E-IDE ... 7.540
HDD 1200 MB 10 ms E-IDE ... 8.840
HDD 1600 MB 10 ms E-IDE ... 11.180

Disketové mechaniky
FDD 3,5" 1,44 MB Mitsumi ... 940
Rámeček k FDD ve 5,25" pozici ... 100

Monitory AOC Energy Star
Monitor 14" NI MPR-II ... 8.800
Monitor 15" NI MPR-II ... 11.880
Monitor 17" NI MPR-II ... 23.780

Case - skříně se zdrojem
Minitower „Codegen", zdroj 200 W ... 1.785
Minitower „Skyhawk", zdroj 200 W ... 1.635
Big tower „Codegen", zdroj 200 W ... 2.535
Zdroj 200 W ... 1.230

Klávesnice
Silitek US/CZ ... 450
Silitek US/CZ, pro Windows 95 ... 520
Chicony US/CZ, s krytem ... 490
Chicony US/CZ, pro Windows 95 ... 550
Redukce klávesnice PS/2 - DIN ... 100

Software OEM
Software OEM se prodává pouze s novým počítačem!

MS-DOS 6.22 ... 1.190
MS-Windows 3.1 CZ ... 1.240
MS-Windows 3.11 CZ ... 1.620
MS-Windows 95 CZ / CD ... 3.700
MS-Windows 95 CZ / diskety ... 3.700

PC sestavy

Počítače lze výhodně nakoupit na leasing!
Prodej na splátky je možný i pro občany, kteří nemají živnostenský list!!!

PC 486 Power ... 29.524
MB Octek Hippo 15, 128 Cache, PCI, CPU DX2/66, VGA True Color 1 MB, 14" color MPR-II monitor, HDD 635 MB, 4 MB RAM, čs. klávesnice, myš. 2 roky záruka!

PC Pentium 75 ... 37.723
MB Octek Rhino V, 256 Cache, PCI, CPU Pentium 75 MHz, VGA Speed 64 1 MB, 14" color MPR-II monitor, HDD 635 MB, 8 MB RAM, čs. klávesnice pro Windows 95, myš Genius. 2 roky záruka!

PC Pentium 100 ... 41.310

MULTIMEDIA

Zvukové karty
Mozart BTC 1831 ... 1.690
16 bit, stereo, SB Pro kompatibilní

Media Magic ISP-16 ... 2.100
16 bit, stereo, SB Pro kompatibilní

Octek Tempo 32 ... 2.790
16 bit, stereo, SB Pro kompatibilní, 1 MB sound library, CD-ROM IDE interface, MIDI interface, Yamaha OPL-3 FM, OPTI 930/941 DSP, Wawe table syntéza - 256 nástrojů, 16 kanálů, 32 hlasů

Sound Blaster 32 PnP ... 6.150
Wawe table syntéza, 32 kanálů / 16 hlasů, 16 MIDI kanálů, 128 General MIDI komp. nástrojů, paměť lze rozšiřovat pomocí SIMM modulů na max. 28 MB

CD-ROM mechaniky IDE
BTC 539T Quad Speed ... 2.730
Mitsumi FX-400 Quad Speed ... 2.980
Mitsumi FX-600 Six Speed ... 5.180
Goldstar GCD 540 HiFi Quad Speed ... 3.690
Octek 688 8-Speed ... 7.270
Špičkový model, pro náročné: 1200 KB/sec, přístup. doba 180 ms, buffer 256 KB, podporuje formáty: CD audio, CD-ROM XA, Multi Session Photo CD, MPC II, MSCDEX, CD-I Movie. E-IDE rozhraní.

Reproduktory
Quick Shot QS 815 2x6 Watt ... 550
Juster AT 75, 2x80 Watt ... 1.880
Commodore 2x120 Watt ... 2.120

Speciální karty
Genius TV Wonder ... 7.260
Pro sledování televize na počítači. TV tuner, video vstup, 120 předvoleb, dálkové ovládání.

miro Crystal 20 TD live ... 12.800
TV přijímač + zpracování obrázků a video sekvencí na počítači. Obsahuje též VGA kartu.

Radio Track FM ... 1.490
Radiopřijímač: tuner, předvolby, propojení na zvuk. kartu, výstup pro sluchátka.

Systémy virtuální reality
VFX-1 headgear ... 35.620
Přilba + podpůrné zařízení + software

Multimediální tituly na CD-ROM
Memorary CZ ... 995
Výuka angličtiny zábavnou formou.

Learn to Speak ... 2.840
Výuka angličtiny zábavnou formou.

Triple Play ... 3.690
Výuka angličtiny pro děti a začátečníky.

Fotoarchív budoucnosti ... 380
Fotografie ve formátu Kodak Photo CD - výběr 100 fotografií.

Krásné časy ... 380
100 fotografií, Photo CD, Rudolf Bruner-Dvořák

Frant. Fridrich foto ... 380
100 fotografií, Photo CD

Fotomodelky ... 380
100 fotografií, Photo CD

Encarta 96 ... 2.815
Nová verze populární encyklopedie.

Musical Instruments ... 865

TISKÁRNY

Tiskárny Star
Star LC-90 ... 4.715
9 jehel, A4, čeština, podavač i traktor

Star LC-90 bez traktoru ... 4.290
Star LC-240 ... 6.050
24 jehel, A4, čeština, podavač i traktor

Star LC-240 bez traktoru ... 5.630
Nejlevnější 24-jehličková tiskárna na trhu!

Star LC-240 CL ... 7.020
Viz Star LC-240, navíc barevný tisk

Star LC-240 CL bez traktoru ... 6.595
SJ-144 ... 6.580
Termální tiskárna, berevný tisk, laserová kvalita, vhodná též pro tisk na fólie

Tiskárny Epson
LX-300 ... 5.560
9 jehel, A4, paralelní i sériové rozhraní, možnost upgrade na barevný tisk, čeština

LQ-100 ... 5.980
24 jehel, A4, čeština, podavač na jednotlivé listy (traktor lze dokoupit)

Tiskárny Canon
BJ-30 ... 7.350
Přenosná inkoustová tiskárna A4, rozlišení 720x360 DPI, podavač na 100 listů, čeština.

BJC-70 ... 11.320
Přenosná tiskárna s barevným tiskem, vlastnosti viz BJ-30.

BJC-210 ... 9.590
Domácí nebo kancelářská tiskárna s barevným tiskem. Rozlišení 360x360 DPI (barva) nebo 720x360 DPI (černobíle). Čeština, aut. podavač na 100 listů.

BJC-4100 ... 12.330
Barevný i černobílý tisk, vhodná pro prezentace, rozlišení 720x360 DPI, 128 trysek, rychlost max. 4,5 str/min. Emulace Epson LQ a IBM. Aut. podavač 100 listů.

Tiskárny Hewlett Packard
DeskJet 340+podavač ... 10.065
Barevná přenosná tiskárna vhodná pro prostředí Windows.

DeskJet 400 ... 8.810
Stolní ink. tiskárna, 600x600 DPI, možnost barevného tisku (při použití color kitu). Paměť 48 kB.

DeskJet 600 ... 10.340
Stolní ink. tiskárna, 600x600 DPI, možnost barevného tisku (při použití color kitu). Paměť 512 kB.

LaserJet 5L ... 22.260
Laserová A4 tiskárna, 600 DPI, 1 (max. 9) MB RAM, čeština, RET technologie tisku.

HRY PRO PC - DISK

Shareware a hratelná dema
Shareware a hratelná dema od PROXIMY se dodávají s českým návodem. Popisy najdete v časopise PROXIMA magazine. Označení * znamená, že se nejedná o hru, ale o demonstrační verzi uživatelského programu.

Lion King ... 80
Blake Stone ... 140
SuperFrog ... 80
Hocus Pocus ... 80
Cannon Fodder ... 80
Super Karts ... 80
Electrobody ... 80
Perfect Generall 2 ... 140
Virtual Pool ... 80
Doom 1 ... 140
Apache Longbow ... 140
Worms ... 80
Pinball Illusions ... 80
Lemmings 3D ... 140
Heretic ... 180
Zool 2 ... 80
BC Racers ... 180
Descent ... 180
Galactix ... 80
Raptor ... 140
Zoop ... 80
Účto 96 Tichý & Ježek * ... 140
E. T. Klasik * ... 80

Hry - české tituly
7 dní a 7 nocí ... 320
Agent Mlíčňák ... 395
Dračí Historie ... 395
Mise Quadam ... 340
Paranoia ... 549
Quadrax ... 495
Ramonovo Kouzlo ... 385
Tajemství Oslího Ostrova ... 275

HRY PC - CD ROM

Zahraniční
11th. Hour ... 1.690
1830 Railoard and Roberts Barron ... 1.499
3D Atlas ... 1.690
Aces Collection Edition ... 1.399
Aces of the Pacific ... 790
Aces of the Europe ... 490
Acros the Rhine ... 1.540
Actu Soccer ... 1.190
Air Combat ... 490
Aliens ... 1.490
Aline General ... 490
Allied General ... 1.490
Anwil of Dawn ... 1.240
Apache Longbow ... 1.290
Are You Afraid ... 1.450
Armoured Fist ... 1.549
Ascendancy ... 1.840
Battle Isle 3 ... 1.590
Beat the House ... 990
Blake Stone ... 990
Braindead 13 ... 1.490
Burried in Time 2 ... 1.390
CD 3 - Zool, Lotus, N. Menzel ... 490
Caesar II ... 1.190
Civil War ... 990
Civnet ... 1.890
Command and Conquer, čs. manuál ... 1.790
Congo ... 1.890
Cosmos Cosmic ... 490
Creative Reader ... 990
Crusader No Remorse ... 999
Crystal Caves ... 490
Cybermage ... 1.540
Dark Force ... 1.890
Daedalus Encounter ... 1.990
Destruction Derby ... 1.840
Discworld ... 1.790
Dr. Brain ... 1.890
Druid ... 1.390
Duke Nuken II ... 490
Dungeon Master II ... 990
Entomorph ... 1.490
Extreme Pinball ... 1.190
Fade to Black ... 1.490
Fatal Racing ... 1.590
Fifa Soccer 95 - 4 MB RAM ... 640
Fifa Soccer 96 ... 1.590
Flight Unlimited ... 1.999
Football Limited ... 1.690
Frankenstein ... 1.690
Gabriel Knight II ... 2.190
Grand Prix II ... tel.
Grand Prix Manager ... 1.490
Hexen ... 1.590
Hocus Pocus ... 490
Champion Manager 2 ... 1.090
Indianapolis 500 ... 490
Indy Car Racing 2 ... 1.490
Inferno ... 790
Ishar Trilogy ... 490
Jagged Alliance ... 1.390
Jungle Book ... 1.790
Kasparov Chess + Bridge ... 490
Kingdom the Far Reach ... 1.190
Kings Quest VI ... 490
Labyrinth ... 490
Last Dynasty ... 1.390
Leisure Suit Larry 6 ... 1.790
Lemmings 3D ... 1.490
Lode Runner ... 990
Lords of Midnight ... 990
Lost Eden ... 1.490
Magic Carpet ... 590
Magic Carpet 2 ... 1.790
Machiaveli the Prince ... 1.440
Mechwarrior 2 ... 1.390
Micro Machine 2 ... 1.590
Microcosm ... 690
Mission Critical ... 1.590
Monster Bash ... 490
Mortal Coil ... 1.190
Mortal Combat 3 ... 1.690
Mr. Bean CDi ... 975
Mystic Tower ... 490
Navy Strike ... 1.390
NBA 96 ... 1.799
NBA Jam ... 1.490
Need for Speed ... 1.790
Network A4 ... 1.690
NFL Football 96 ... 1.990
NHL Hockey 93 ... 490
NHL Hockey 96 ... 1.790
Noctropolis ... 490
Overdrive + Arcade Pool ... 290
PGA Tour Golf 96 ... 1.790
PGA Tour Golf for Windows ... 490
Phantasmagoria ... 1.490
Pitfall - Windows 95 ... 1.690
Planet Strike ... 590
Populous II + Powermonger ... 490
Power Poker ... 490
Prisoner of Ice ... 1.390
Privateer ... 490
Qwirks ... 1.490
Raptor ... 490
Raven Project ... 1.490
Rebel Assault II ... 1.690
Red Ghost ... 1.590
Renegade ... 790
Retribution ... 490
Rise of the Triad ... 590
Road Warrior ... 1.490
Screamer ... 1.240
Sea Legend ... 1.490
Seal Team ... 490
Sea Wolf ... 490
Shadow Caster ... 490
Shannara ... 1.440
Shockwave Assault ... 1.590
Silent Steel ... 1.690
Sim Tower ... 1.490
Simon the Sorcerer II ... 990
Space Hulk ... 490
Space Pirates ... 690
Space Quest IV ... 490
Space Quest VI ... 1.540
Star Trek: JR ... 1.690
Star Trek: Next Generation ... 1.690
Steel Panthers ... 1.690
Stone Keep ... 1.690
Strike Commander ... 490
SU-27 Flanker ... 1.490
Syndicate Plus ... 490
System Shock ... 490
Tek War ... 990
Terminal Velocity ... 690
Terminator Future Shock ... 1.840
T.F.X. 2 EF 2000 ... 1.590
The Dig ... 1.840
Tie Fighter Coll ... 1.990
Tilt ... 1.490
TopGun ... tel.
Ultima VII ... 490
Ultimate Doom ... 1.190
Ultrabots ... 490
Ultima Underworld I, II ... 490
U.S. Navy Fighters Gold ... 1.190
V For Victory ... 1.490
Virtual Chess ... 1.490
Virtual Karts ... 1.490
Virtual Pool ... 1.490
Whacky Wheels ... 990
Warcraft ... 990
Warcraft II ... 1.590
Warmhammer ... 1.490
Werewolf vs Commanche 2 ... 1.290
Wet Lands ... 1.290
Wing Commander Armada ... 490
Wing Commander II ... 490
Wing Commander III ... 1.990
Wing Commander IV ... 2.190
Wings of Glory ... 1.390
Wipeout ... 1.890
Witchhaven ... 999
Worms ... 1.290
X-Com ... 1.540
Zone Raiders ... 1.590

České tituly na CD-ROM
Automobily v ČR ... 365
Dračí Historie ... 475
Fuzzy World ... 490
Kolotoč ... 390
Quadrax ... 575
Terminal Velocity ... 690
Vrtulník 2 ... 350

SPOTŘEBNÍ MATERIÁL

Pásky do tiskáren
Epson LX-100 ... 120
Epson LX-400 ... 70
pro všechny typy Epson A4 9 jehel

Epson FX-1050 ... 90
pro všechny typy Epson A3, 9 jehel

Epson LQ-100 ... 120
Epson LQ-570 ... 75
pro všechny typy Epson A4, 24 jehel

Epson LQ-1070 ... 90
pro všechny typy Epson A3, 24 jehel

Epson DFX 8000 ... 360
taktéž pro DFX 4000

Star LC-9 ... 55
pro Star LC-10, 20, 100

Star LC-9 CL (pro LC-100, color) ... 270
Star X24 ... 80
pro Star LC 24-10/15/20/200, LC-15, XB 200/250, ZA 200/250

Star X9 (pro LC-200) ... 100
Star Y24W ... 110
pro LC 24-30CL, 240CL, černá

Star Y24CL ... 580
pro LC 24-30CL, 240CL, barevná

Star Y24 (pro LC-240) ... 190
Star Y9W (pro LC-90) ... 110
NEC P20/P30 ... 95
NEC P2+/P2200 ... 130
NEC P3/P7 ... 185
NEC P6+/P7+ ... 130
Fujitsu DL3300/3400/3600 ... 110
Fujitsu DL900/1100/1200 ... 110
Panasonic KXP universal ... 110
OKI ML 180, 182 ... 90
OKI ML 380 ... 80
Hyundai HDP 920 ... 180
Brother M1824 ... 170
Citizen Swift 24 (120D) ... 100

Cartridge do inkoustových a buble jet tiskáren
Canon BC-01 (BJ-10SX) ... 850
Canon BC-10 (BJ-30) ... 1.400
Canon BC-11 (BJC-70 color) ... 1.750
Canon BC-02 (BJ-200, 210) ... 890
Canon BJ-642 (BJ-300) ... 790
Canon CA 10 (BC 01 náplň) ... 370
Epson Stylus cartridge ... 445
HP 51626A ... 905
pro Deskjet 5xx, černá

HP 10 (51626A náplň) ... 740
HP 51625A ... 960
pro Deskjet 320, 540, 550C, 560C, cca 250 stran, barevná

HP 51629A ... 940
pro DeskJet 660C, černá

HP 51649A ... 1.030
pro DeskJet 660C, barevná

HP 51645A ... 915
pro DeskJet 850C a 1600C, černá

HP 51641A ... 1.005
pro DeskJet 850C, barevná

Tonery pro laserové tiskárny
HP 92274A ... 2.350
pro LaserJet 4L, 4ML, 4P, 4MP, 3000 stran

HP 92275A ... 2.865
pro LaserJet IIp, IIIp, cca 3500 stran

HP C3906A ... 2.100
pro LaserJet 5L, cca 2500 stran

HP C3903A ... 2.800
pro LaserJet 5P / 5MP, cca 4000 stran

HP 92298A ... 3.750
pro LaserJet 4 / 4M / 4M Plus, cca 6000 str.

HP C3900A ... 5.440
pro LaserJet 4V / 4MV, cca 8100 stran

Diskety 5.25"
Polaroid 5.25" DD ... 10
3M 5.25" HD, formát IBM ... 32

Diskety 3.5" DD
Verbatim 3,5" DD ... 22
Polaroid 3,5" DD ... 22

Diskety 3.5" HD, formát IBM
NoName 3,5 HD ... 11
SDB ... 13
Verbatim ... 20
Verbatim Rainbow ... 24
Verbatim, 50 ks balení ... 930
3M ... 25
3M, 50 ks balení ... 1.180
Maxell ... 20
Maxell Rainbow ... 23
Polaroid ... 22
Sony ... 20
Basf Mega ... 22

Disketové boxy
3.5/2 ks ... 15
3.5/5 ks ... 20
3.5/10 ks ... 30
3.5/50 ks ... 120
3.5/100 ks ... 170

Tabelační papír
1+0, 2000 listů, A4 ... 740
1+1, 1000 listů, A4 ... 1.085
1+2, 750 listů, A4 ... 1.420

Joysticky pro PC
QS 209 Skyhawk ... 320
Genius J-12 ... 315
QS 123 Warrior ... 410
QS 201 Super Warrior ... 590
QS 206 Skymaster ... 1.520

Myši a podložky pod myši
Genius Easy Mouse ... 215
Genius Mouse 3 ... 395
Genius Mouse 3 Plus ... 680
Genius My Mouse ... 490
Manhattan IM 200 ... 390
Podložka 5mm pryž ... 35
Podložka 3mm pryž ... 40
Podložka 3mm s obrázkem ... 60
Redukce kabelu 9/25 pin ... 70

Ochranné filtry k monitoru
3M AF 200 L ... 2.540
3M PF 400 L bezpečnostní ... 5.060
Polaroid Universal II plast ... 1.790
Polaroid Universal I sklo ... 2.360
Polaroid Universal sklo Workstation ... 3.390

Kabely, redukce, přepínače
Centronics 1.8m 18 žil ... 45
Centronics 1.8m, 25 žil ... 85
Datový přepínač 1/2 manuální ... 300
Datový přepínač 1/4 manuální ... 420
Kabel k datovému přepínači, 1.8m ... 70
Síťový kabel univerzální ... 80
Síťový kabel prodlužovací ... 70
Laplink kabel sériový ... 200
Laplink kabel paralelní ... 180

veškeré ceny jsou včetně DPH

Na zboží, které nenajdete v tomto ceníku, je možné se informovat na tel. 047 / 520 01 82.

proxima MAGAZINE PLUS

INKOUSTOVÝ TRPASLÍK

Tak se mi, vlastně ani nevím jak, dostala do ruky tiskárna Canon BJ-30. Když jsem ji vybalil z úhledné krabice z recyklovaného papíru, zjistil jsem, že tiskárna je právě tak velká, aby se do ní vešel list papíru A4. Svými rozměry 300x265x153 mm v rozloženém stavu je skutečným trpaslíkem mezi tiskárnami. Hned mě napadlo, že by byla ideálním doplňkem k notebooku (což potvrdil i manuál - k tiskárně se prodávají NiMH baterie).



Manuál je napsán v češtině a je v něm prakticky všechno, co by uživatel neznalý práce s tiskárnou mohl potřebovat (hodnotím známkou 1). Nalezl jsem v něm i seznam příslušenství, které výrobce k tiskárně prodává. Dále zde naleznete kapitoly popisující tiskárnu, a posléze způsob nastavování jednotlivých režimů a funkcí. Vše je graficky dokumentováno a nemůže dojít k omylu. Pro ty z nás počítačníků, kteří se s tiskárnami už seznámili výrobce přiložil několik listů manuálu pro pokročilé, kde je uvedeno vše atypické pro tiskárnu BJ-30.

Před prvním použitím tiskárny je třeba nainstalovat kazetu s inkoustem, což je ovšem asi stejně jednoduché jako vložit disketu do mechaniky. Po zapnutí mne tiskárna „oslovila" poněkud zdlouhavým úvodním monologem. Když byla konečně připravena k tisku a hrčení a řachtání v nitru tiskárny ustalo, vložil jsem list papíru a čekal, co se bude dít. Tiskárna k mému překvapení potiskla celý list papíru za až neuvěřitelný čas 1 minuty, a to velice kvalitně a tiše (mimochodem moje 24jehličková tiskárna Panasonic KX-2123 tiskne černobílou stránku A4 skoro 2 minuty). Po testu tisku z MS-DOSu jsem chtěl vyzkoušet práci tiskárny ve WINDOWS. K mému nemilému překvapení (asi jediné mínus této tiskárny) jsem na disketě, která je součástí dodávky, nenalezl ovladač pro WINDOWS 95. V tomto ohledu asi výrobce poněkud zaspal dobu, ale je pouze otázkou času, kdy chybu napraví. Když jsem si pozorněji prolistoval manuál, zjistil jsem, že tiskárna „rozumí" jazyku své starší a větší sestřičky BJ-200. Jaká byla moje radost, když jsem na instalačním CD WINDOWS 95 nalezl ovladač právě pro BJ-200, si nedovedete představit. Když jsem celý nedočkavý ovladač nainstaloval a vytiskl první stránku, byl jsem s tiskárnou BJ-30 spokojený opravdu ve všech směrech.

K jejím nesporným výhodám patří LCD display, na kterém se zobrazují právě nastavené parametry tisku, funkce zmenšení tisku - tiskárna umí tisknout v měřítku 1:1, 2:3 a 1:2. Další obrovskou předností BJ-30řky je navzdory jejím malým rozměrům vestavěný podavač papíru na 30 listů A4. Dále tiskárna podporuje několik kódových stránek, mezi nimi i Latin II, takže s češtinou nejsou na tiskárně žádné problémy.

Tiskárna je vhodná i pro uživatele 8bitových počítačů ZX a kompatibilních, protože umí emulovat tiskárnu Epson ve čtyřech módech. Vyzkoušeli jsme v Proximě tisk s programem Ultra LX/LQ (speciální verze programu Desktop pro tisk na 24-jehličkových tiskárnách - bez problémů.

Mám-li tiskárnu zhodnotit, má asi jako každý výrobek své přednosti i nevýhody. K přednostem bych zařadil design, rozměry, možnost napájení bateriemi, ovládání, LCD display, funkci zmenšování tisku, podavač papíru a samozřejmě cenu (tento malý zázrak techniky lze pořídit za něco málo přes 7.000,-Kč). Nevýhodou této tiskárny je, jako koneckonců u všech inkoustových tiskáren, právě princip tisku (vyšší provozní náklady a nemožnost tisku více kopií), ačkoliv výrobce uvádí, že inkoust používaný touto tiskárnou má vylepšené vlastnosti. Skutečně musím konstatovat, že tisk byl dobrý i na nepříliš kvalitním papíru.

Tomáš Homolka

PARAMETRY TISKÁRNY

Metoda tisku:	Bubble Jet (bublinkový tryskový)
Podávání papíru:	automatické (kapacita podavače 30 listů)
Typ papíru:	běžný papír, obálky, fólie (64 až 105 g/m2
Velikost papíru:	A4 (210 x 297 mm), Letter (8.5 x 11 palců), Legal (8.5 x 14 palců)
Rychlost tisku:	173 cps (režim HQ) 277 cps (režim HS)
Kódová stránka:	437, 850, 860, 863, 865, 857, 855, 852, 864, 869
Rozhraní:	paralelní
Inkoustová kazeta:	BC-10, vydatnost cca 120 stran (režim HQ, 5% krytí)
Hlučnost:	45 dB nebo méně
Hmotnost:	1.4 kg

zde odstřihnout

SLUŽBY INTERNETU

Historie Internetu se začala psát v roce 1972. Tehdy se ve Washingtonu konala první mezinárodní konference o počítačové komunikaci, na které byl poprvé veřejnosti představen ARPANET - do té doby přísně utajovaná americká vojenská počítačová síť. Na konferenci vznikla pracovní skupina, která vypracovala návrh sdružení nezávislých a autonomních počítačových sítí, propojených navzájem prostřednictvím bran do sítě ARPANET.

Tato síť se velice brzy stala ve Spojených Státech velmi populární - zejména díky elektronické poště. Jako největší výhodu elektronické pošty přitom většina uživatelů udávala ne její rychlost či spolehlivost, ale hlavně její neformálnost. Uživatel si mohl dovolit věci, které by si těžko troufl při písemné korespondenci - bez zábran komunikovat s nadřízenými nebo i s úplně neznámými lidmi, vynechávat obvyklé zdvořilostní fráze, plynule přecházet mezi osobní diskusí a řešením pracovních úkolů. Díky ohromnému zájmu uživatelů o tento způsob komunikace se tak původně uzavřená a polovojenská síť stala absolutně demokratickou strukturou, přizpůsobenou potřebám a zájmům nejširšího okruhu lidí. Asi tušíte, že vojákům se to příliš nelíbilo, a proto došlo v roce 1983 k dalšímu důležitému kroku. ARPANET se rozdělil na dvě části - vojenskou síť MILNET, a otevřenou síť NFSnet - základ dnešního Internetu. Časem Internet „vstřebal" i většinu ostatních sítí, které v té době vznikaly, a dnes již ani nelze přesně spočítat, kolik sítí a podsítí je buď přímo či prostřednictvím různých bran vlastně k Internetu připojeno - Internet pronikl daleko za hranice Spojených Států a je možné bez nadsázky říci, že spojuje celý svět. V našich končinách byl až donedávna Internet výsadou několika akademických institucí, a jeho další masivní rozvoj je výrazně bržděn neutěšeným stavem našich telekomunikací. Historie se ale opakuje - podobně jako v sedmdesátých letech v USA, i u nás již výhody Internetu okusilo čím dál tím více uživatelů, a Internet začíná pronikat do státní správy, průmyslu, obchodu ...

Komunikace

Jednou z největších výhod spojení počítačových sítí je bezesporu možnost všeobecné komunikace jejich uživatelů. Základem komunikace v počítačových sítích je **elektronická pošta, e-mail**. Všichni uživatelé, připojení jakýmkoliv způsobem do sítě Internet, si mohou navzájem posílat „dopisy" - a to nejen jako jednoduché textové zprávy, ale také jako soubory nejrůznějších typů a formátů. Výhodou elektronické pošty je to, že uživatel nemusí být v době přijetí zprávy k síti připojen - má k dispozici „poštovní schránku", do které se mu přijaté zprávy ukládají. Většina síťových systémů oznamuje uživateli při přihlášení do sítě, zda má ve schránce nepřečtené dopisy.

Na principu elektronické pošty je založena i další komunikační služba - **elektronické konference**, tzv. **listy**. Jedná se o elektronickou obdobu oběžníků. Uživatel neposílá poštu přímo adresátovi, ale na určenou distribuční adresu, a z této distribuční adresy potom může odebírat elektronickou poštu každý, kdo o to požádá. Tímto způsobem se jeden dopis dostane k širokému počtu adresátů, kteří na něj mohou reagovat. Distribuční adresy jsou zakládány na speciálních serverech počítačové sítě, kterým se říká LISTSERV. V současnosti existuje velké množství elektronických konferencí, věnovaných nejrůznějším tématům.

Třetím způsobem elektronické komunikace uživatelů jsou tzv. **elektronické diskusní skupiny**, neboli **Usenet news**. Tato služba je typickým příkladem síťové architektury typu klient/server. Uživatel se připojuje na své stanici ke klientskému programu, který načítá z databáze zpráv na serveru informace ve formě tzv. hlavičky, obsahující m.j. téma, název zprávy, autora a datum. Uživatel si vybere zprávy, které chce přečíst, a klientský program požádá server o plné znění vybraných zpráv. Jednotlivé zprávy jsou v tomto systému členěny pro větší přehlednost do skupin, uspořádaných do tématického stromu. Na rozdíl od elektronické pošty nebo konferencí nejsou zprávy na serveru udržovány donekonečna, ale po určité době se automaticky ruší, resp. jsou nahrazovány novějšími zprávami - pokud tedy diskusní skupiny pravidelně nesledujete, mohou vám určité informace uniknout. Komunikace formou news je méně svázaná konvencemi a pravidly než elektronické konference, a tématika diskusních skupin nezahrnuje pouze odborná či vědecká témata, ale v podstatě jakákoliv témata, na kterých se účastníci dohodnou.

Další možností komunikace po síti jsou „rozhovory" uživatelů v reálném čase, t.j. přímo v době, kdy jsou přihlášeni do sítě. Kromě jednoduché současné komunikace dvou uživatelů navzájem (tzv. **talk**) je na Internetu k dispozici služba **Internet Relay Chat (IRC)**, dovolující současnou vzájemnou diskusi více uživatelů. Uživatel se připojí pomocí klientského programu k serveru IRC, vybere si jednu nebo několik diskusních skupin (tzv. kanálů), a může přímo komunikovat se všemi uživateli, kteří jsou v danou chvíli přihlášeni ke stejnému tématickému kanálu na kterémkoliv serveru IRC ve světě. Servery služby IRC si všechny zprávy automaticky předávají, takže vše, co napíšete, je ihned přenášeno na všechny počítače připojených uživatelů.

Šlágrem poslední doby je zejména ve Spojených Státech možnost přímého hlasového rozhovoru uživatelů dvou počítačů, připojených do Internetu, tedy vlastně telefonování po síti. To ovšem vyžaduje vysoké přenosové rychlosti datových linek, a tak vzhledem ke stavu našich datových komunikací si na tuto službu budeme muset ještě nějakou chvíli počkat.

Vzdálený přístup

Dalším významným přínosem propojené sítě počítačů je možnost využívat a sdílet výpočetní a diskovou kapacitu výkonných serverů a superpočítačů. Ke sdílení prostředků vzdáleného počítače se v síti Internet používá protokol **Telnet**. Jedná se vlastně o celou soustavu komunikačních protokolů, zpřístupňujících uživateli různé prostředky vzdáleného počítače. Stejnojmenný program umožňuje uživateli přihlásit se ke vzdálenému serveru nebo superpočítači a používat svůj počítač pouze jako inteligentní terminál, kterým vzdálenému serveru předává instrukce, a na který se mu vypisují výsledky činnosti. Veškeré výpočetní procesy přitom probíha-

jí na vzdáleném serveru, který vlastně vzdálenému uživateli propůjčuje svoji výpočetní kapacitu.

Probíhá-li výpočet na vzdáleném počítači výpočet, musíme na tento počítač dopravit vstupní data, a přesunout výsledky výpočtu opět na svůj počítač. Při malých objemech postačí klávesnice a obrazovka, při velkých objemech dat potřebujeme mezi počítači přenášet celé soubory. Přenosy souborů mezi počítači v síti Internet definuje protokol **FTP (File Transport Protocol)**. Daleko častějším způsobem použití služby FTP je ale přenos souborů z tzv. anonymních FTP serverů. Na těchto serverech jsou uživatelům Internetu k dispozici rozsáhlé knihovny veřejně přístupných nebo volně šiřitelných programů (tzv. shareware nebo freeware), ale i jiných souborů s různými daty nebo texty. Své FTP servery mají i komerční firmy, které na nich nabízejí tzv. beta-verze (ověřovací verze nových programů) a demoverze (verze s omezenou funkčností) vlastního software.

Informační služby

„There's Gold Treasures in the Networks", říká známý americký počítačový odborník, James Martin - pokladem Internetu není ovšem zlato, ale informace. Informace úplně o všem, co vás napadne, i o tom, co si jen těžko představíte. S Internetem jsou pro vás otevřeny dveře k informacím nejen všech světových vědeckých institucí a univerzit, výzkumných ústavů, knihoven, muzeí, galerií, ale i tiskových agentur, různých státních a vojenských institucí, významných průmyslových a obchodních firem, dopravních a leteckých společností, burz finančních i komoditních, bank a celé řady dalších organizací. Nejrozšířenějšími informačními službami dnešního Internetu jsou služby **Gopher** a čím dál populárnější **World Wide Web**.

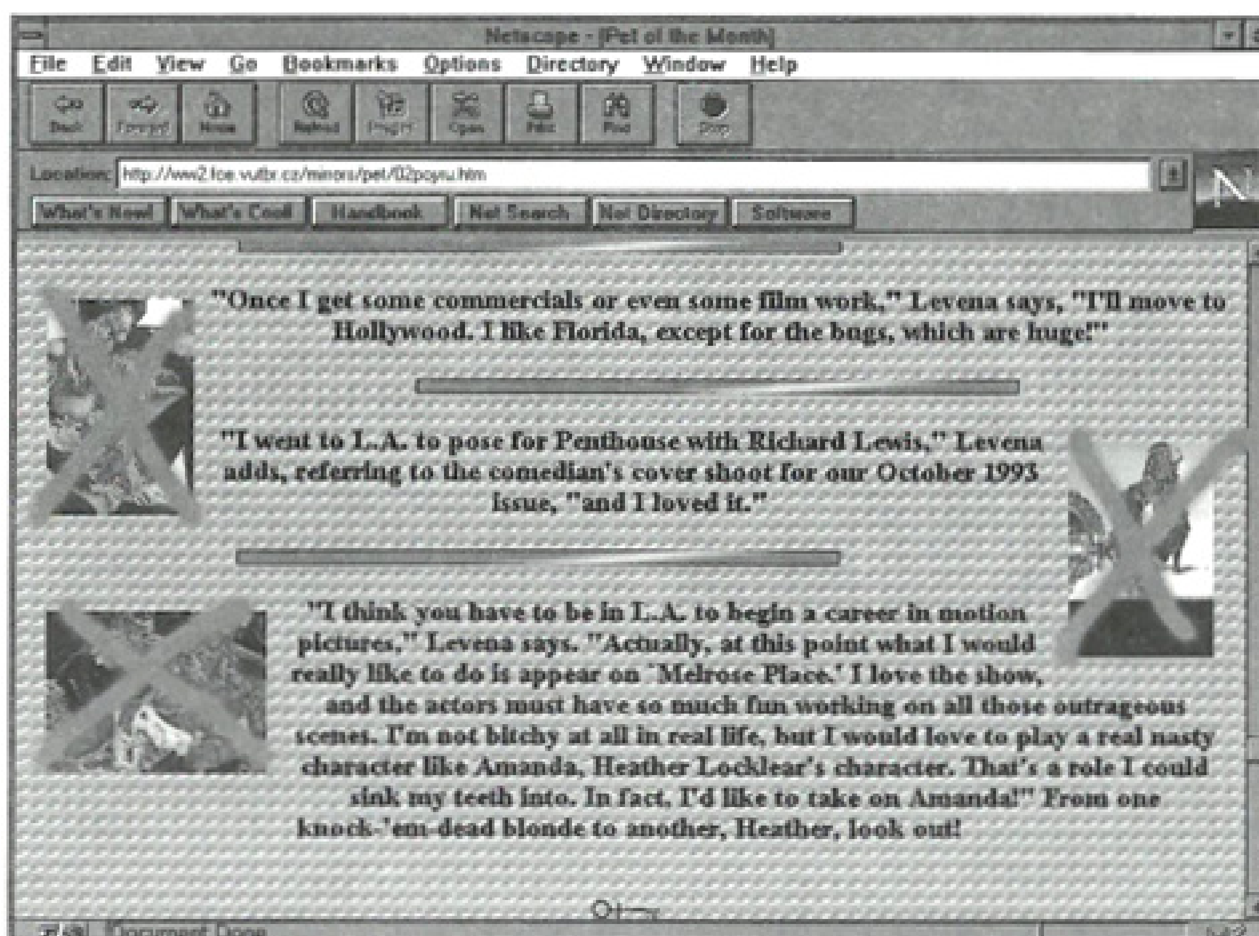
Služba **Gopher** umožňuje vyhledávání a prohlížení zejména textových dokumentů z informačních databází různých institucí. Informace služby Gopher jsou uspořádány do stromové struktury nabídek, přičemž tyto mohou být umístěny na lokálním Gopher serveru, nebo na jiném Gopher serveru kdekoliv ve světě. Propojením Gopher serverů vzniká nekonečný strom nabídek, nazývaný Gopher Space - soustava „syslích" cestiček, vedoucích k pokladům Internetu. Služba Gopher může fungovat i jako brána do jiných služeb Internetu - např. již uvedené služby FTP. Získávání souborů pomocí klientského programy služby Gopher je obvykle pohodlnější než přímé použití klienta služby FTP. Vzhledem k rozsahu poskytovaných informací je pro uživatele většinou obtížné „procestovat" celým stromem nabídek až k požadované informaci. Zde přijde vhod služba Veronica, která umožňuje rychle vyhledat požadované informace podle zadaných klíčových slov. Odkaz na tuto službu by měl každý slušný Gopher Server obsahovat ve své hlavní nabídce.

A dostáváme se do finále, téměř k zlatému hřebu přehledu služeb Internetu - službě **World Wide Web**. Kdo již okusil kouzlo „surfování" po Internetu, ví o čem mluvím, kdo nezkusil, má čeho litovat. WWW nebo W3, jak se název této služby obvykle zkracuje, je vrcholný produkt informačních technologií dneška. Sjednocuje hypertextové a multimediální postupy k prezentaci informací v libovolném formátu s velmi jednoduchým a uživatelsky příjemným ovládáním. Základem prezentace informací v systému WWW je hypertextová stránka, obsahující přímé odkazy na další informace. Vzhledem k „propletenosti" jednotlivých odkazů jsou všechny informace propojeny do všeobjímající informační pavučiny. Systém WWW umožňuje zobrazení nejen textových, ale i grafických dat, odkazy mohou směřovat na obrazovou informaci, zvuk, videosekvenci apod., v podstatě je možné tímto způsobem prezentovat informace téměř v jakémkoliv formátu, který lze uchovat v počítači. Navíc se jedná o službu plně interaktivní, takže uživatel může zadáváním různých parametrů ovlivňovat výsledný tvar a obsah získaných informací. Každý uživatel si také může vytvořit vlastní stránku, na které zpřístupňuje ostatním uživatelům Internetu informace o sobě a své práci, a také o zajímavých zdrojích, které někde v Internetu našel. I když celý systém přímo svádí k bezuzdnému brouzdání a hledání nových a nových informací, i zde je možné vyhledávat jednotlivé dokumenty přímo podle zadaných klíčových slov. Vyhledávacích služeb pro WWW je celá řada (např. Lycos nebo Harvest), a spousta stránek obsahuje odkazy na tyto služby, některé klientské programy pro WWW již mají odkazy na vyhledávací služby zakomponovány přímo ve svém menu. Většina klientských programů služby WWW navíc funguje i jako klient jiných služeb (pošta, Gopher, FTP), a tak umožňuje integrovaný a snadno uživatelsky ovladatelný přístup ke všem informačním zdrojům sítě Internet pomocí jediného programového produktu. Jedinou „nevýhodou" WWW jsou vysoké nároky na konfiguraci a kvalitu počítačů, na kterých lze provozovat grafické klientské programy.

Závěr

Všechny služby, zde vyjmenované, jsou pouze základní nástroje, které zpřístupňují uživatelům Internetu nepřeberné množství služeb dalších. Internet sice zatím není vysněnou informační dálnicí, ale je to každopádně cesta, která k této dálnici pomalu ale jistě míří. Na bouřlivý rozvoj dalších služeb nebudeme určitě dlouho čekat.

ing. Dušan Smetana



Takhle nějak vypadá software, kterým můžete cestovat po Internetu. Obrázky jsme poškodili my, protože nejsme pornografický časopis.

RECEPTÁŘ NEJEN na NEDĚLI aneb UROB SI SáM

ZDRAVÍ VÁS NOVÝ MINISERIÁL NA na stánkách Proxima magazine. Nebudeme dlouho obcházet kolem pomyslné horké kaše a přejdeme k věci. Tak tedy: Proč je tu nový seriál? Jistě víte (a když nevíte, tak se právě dovídáte), že firma Proxima nabízí kromě spousty jiných zajímavých a šikovných věcí i komponenty do počítačů PC. Když jsem jednou zašel do prodejny Proximy v OD Labe v Ústí nad Labem a viděl jsem tam vystavené základní desky, procesory, grafické karty a další zajímavé zboží, napadlo mě, že možná mnoho lidí neví, k čemu jsou dobré. Tento seriál vám tedy přiblíží počítač PC z trochu jiného pohledu - zevnitř. Ne, ne, ne, neotáčejte stránku, zbytek magazínu vám neuteče. Náš seriál bude psán pokud možno srozumitelně a klade si možná trochu zvláštní cíl: pokusíme se spolu postavit počítač PC. Pro ty z vás, kteří již PéCéčko mají, se v tomto seriálu jistě najde také něco zajímavého - například návod na zvýšení výkonu (nebo si prostě postavíte ještě jedno - kolik máš počítačů, tolikrát jsi člověkem). :-)

Ty z vás, kteří se dočetli až sem a nepřelistovali na popisy her a jiné zajímavosti z obsahu magazínu, tedy srdečně vítám na startu nové štafety Receptáře... Nejprve si v obecné rovině nastíníme, o co vlastně při stavbě počítače PC jde. PéCéčko se nestaví jako se kdysi stavěly první počítače, například osmibitové mašinky s procesorem I8080. Ke stavbě PC nepotřebujete vrtačku, páječku, soupravu na výrobu plošných spojů ani programátor PROM/EPROM. PéCéčko se dá postavit doslova pouze se šroubovákem. Pokud byste se však rozhodli si počítač postavit, doporučuji kromě pevných nervů jisté (alespoň základní) zkušenosti s elektronikou a částečnou znalost anglického jayzka.

Před započetím vlastní stavby je třeba zvážit, kolik peněz hodláte do počítače investovat a na co ho budete používat. Podle těchto kritérií se totiž budou vybírat základní komponenty - procesor (CPU) a mainboard (viz. dále). Na našem seriálu se budeme pro jednoduchost zabývat pouze stroji, na kterých lze provozovat Windows 95. Tím pádem nám úplně vypadnou počítače AT 286 (na těch 95ky vůbec nejdou spustit), a pro svůj nedostatečný výkon i AT 386. Zbývají nám tedy poslední tři možnosti: 486, Pentium (P5) a Pentium Pro (P6), z nichž poslední uvedená je, jakožto novinka na trhu, zatím neúměrně nákladná. Logickým výběrem jsme se tedy dostali na variantu 486 nebo Pentium. Ti z vás, kteří chtějí počítač používat "pouze" na hry, by měli mít na paměti, že hry (zvláště lepší) jsou na výkon počítače vůbec ty nejnáročnější aplikace. Proto bych si dovolil doporučit počítač Pentium, jehož další výhodou je vysoká perspektivita při předpokládaném budoucím zvyšování výkonu. Počítač 486 by si měli postavit ti, kdo tolik nelpí na výkonu (přestože 486ky se řadí mezi výkonné počítače - ale jsou počítače výkonné a výkonnější). Jedinou podstatnější předností 486tek je v současné době cena, která jistě při rozhodování hraje důležitou roli.

Kdo z vás si tedy vybral základ sestavy (typ procesoru), může začít přemýšlet, kolik by měl mít počítač operační paměti. Operační paměť také velice podstatně ovlivňuje výkon počítače, zvláště v systémech Windows, OS/2, Linux, atd. Minimální únosná velikost paměti je 4MB, ale při dnešních cenách (asi 600-700Kč za 1 MB) lze doporučit alespoň 8MB. To se týká především těch uživatelů, kteří chtějí provozovat operační systém Windows nebo jemu podobný. Grafici a desktopáři by měli pomýšlet na 16 až 32MB, zatímco audiotechnici a filmaři na 32 až 64MB.

Dalšími důležitými součástmi počítače (kromě procesoru a paměti) jsou harddisk, grafická karta, monitor, CD-ROM, eventuelně zvuková karta. To jsou komponenty, které neovlivňují přímo výkon, ale spíše výši užitné hodnoty počítače, i když by komponenty počítače měly být v jakési výkonové "symbióze".

Firma Proxima pro Vás připravila několik stavebnic počítačů PC tak, aby si jednotlivé díly jednak funkčně a jednak výkonově odpovídaly. Jsou k dostání na objednávku poštou či faxem nebo přímo v OD Labe v Ústí nad Labem. Jde o základní sestavy 486 Junior, 486 Power, 586 Junior a 586 Power. Základní sestava obsahuje mainboard, procesor a grafickou kartu. Objednací kupón na sestavy a další komponenty najdete na straně 36.

MAINBOARD. TAK, A NYNÍ BYchom si měli alespoň rámcově objasnit, co znamenají výše uvedené termíny. Tedy mainboard (motherboard - hlavní/mateřská deska, česky základní deska) je hlavní součástí počítače PC. Jde o mechanickou i elektronickou základnu počítače. Do této desky se instaluje procesor, paměť, grafická karta a jiné rozšiřující karty. Mainboard na sobě nese obvody pro ovládání periferií, sběrnic, cache pamětí, procesoru, u 486 a P5 většinou i harddisků a floppy disků a I/O (input/output; česky V/V - vstupně/výstupní) porty.

PROCESOR (CPU) JE HLAVNÍ VÝkonná jednotka počítače. Instrukce a příkazy, které počítači uživatel předává zpracovává právě procesor. Z toho logicky vyplývá, že čím rychlejší procesor, tím rychlejší počítač. Není to však ani zdaleka tak jednoduché, protože komunikace mezi uživatelem a procesorem je realizována prostřednictvím periferií a paměti, takže se u nevhodně volených komponentů může stát, že procesor je sice výkonný a všechny výpočty provede okamžitě, ale protože musí "čekat" na paměť nebo grafickou kartu, je propustnost celého systému velmi omezená. Uživatele samozřejmě zajímá, jak se chová celý systém a ne jak rychle fungují jednotlivé komponenty.

SBĚRNICE. S PROBLEMATIKOU PEriferií úzce souvisí pojem sběrnice (bus), který lze definovat jako soubor vodičů datových, adresových a řídících (fyzická organizace) a komunikační protokol (logická organizace). Z hlediska stavby PC nás zajímají pouze sběrnice, které lze využít pro rozšíření počítače, tedy sběrnice ISA, která je sice zavedeným standardem, ale pro její malou propustnost se v dnešních počítačích používá pouze na zařízení, která nepředávají najednou velké objemy dat (faxmodem, zvuková karta). Výhodou této sběrnice je, že periferie pro ni jsou nejlevnější. Druhá dnes už také standardní sběrnice je sběrnice PCI, která je podstatně výkonnější než ISA, a proto se používá k připojení řadičů harddisků, grafických karet atd. Všechny základní desky, které budeme v následujícím textu v souvislosti se stavbou PC zmiňovat, mají obě sběrnice.

GRAFICKÁ KARTA JE POJEM, O kterém by se toho dalo napsat víc, než by se vešlo na stráky magazánu. Vezmeme to tedy zkrátka. Existuje několik typů grafických karet (HGA, CGA, EGA, VGA, SVGA) které se principielně liší. Jde v podstatě o jednotlivé vývojové stupně kvality a výkonu grafických adaptérů. Dnes má smysl se zabývat pouze kartami VGA a SVGA (VGA kartu už možná ani neseženete). Grafická karta je zařízení, které zprostředkovává obrazový výstup počítače. Důležitými výkonovými parametry grafické karty jsou velikost videopaměti, typ sběrnice, pro kterou je karta určena, eventuelně parametry grafického akcelerátoru.

Tak, probrali jsme si rámcově jádro počítače, což by snad pro dnešek mohlo stačit. Těším se na příští setkání na tránkách Proxima magazínu.

- THA -

pokračování v příštím čísle PROXIMA magazine

kupón na objednávku stavebnice PC najdete na straně 35

Software a hardware pro osmibitové počítače ZX Spectrum, Didaktik Gama, Didaktik M, Kompakt
Není-li uvedeno jinak, je veškerý software k dispozici na kazetách i disketách.
💾 pouze na disketě / disketové verze
📼 pouze na kazetě / kazetové verze

HRY

České hry - komplety

Bad Dream (5 her) 150
Bad Dream, Krtek, ATP Tour, Aknadach, Tom Jones

Letris (5 her) 150
Letris, Star Dragon, Atomix, Double Dash, Beerland

Expedice (3 hry) 150
Expedice, Hexagonia, Music Logic

Mah Jongg (5 her) 150
Mah Jongg, Perestrojka, Exploding Atoms, Akcionář II, Telefony I

Fuxoft uvádí (7 her) 150
7 her populárního Františka Fuky: Poklad, Kaboom, Podraz 2, Bowling, Indiana Jones I - III

Tinny (5 her) 150
Tinny, Adventurer, Mluvící balík, Koky, Xor

Tango (5 her) 150
Tango, Magic Dice, Honba za pokladem, Veselé velikonoce, Silvestrovská pecka

Heroes (5 her) 150
Heroes, Archea, Orion, Útok bílé myšky, Jet Man Silly

Peloponéská válka (2 hry) 150
Hry Peloponéská válka, Aven

České hry - samostatné

Inferno 150
strategická kosmická střílečka

Jméno růže (od 18 let!!!) 💾 140
erotická adventure pro dospělé

Jméno růže 128 140

Zahraniční hry - komplety

Balls, Boots (4 hry) 📼 290
The Double, Aust. Rules Football, Soccer Challenge, Rugby Boss

Fun (4 hry) 📼 290
Everyone 's a Wally, Rik the Roadie, Slug, Bargain Basement

Big Hits (4 hry) 📼 290
Skool Daze, Yeti, Flunky, Hysteria

Fight Fright (4 hry) 📼 290
Who Dares Wins II, Aliens USA, Fallen Angel Frightmare

Megaheroes (4 hry) 📼 290
Dandy, Freddy Hardest I, II, Space Trooper, Captain 5

Speedstunts (4 hry) 📼 290
BMX Ninja, Stunt Experts, Mountain Bike, Turbo Bike

Supersports (4 hry) 📼 290
Basket Master, Kentucky Racing, Championship Sprint, Howzat

Warzone (4 hry) 📼 290
Army Moves I, II, War I, II, 19 Boot Camp, River Rescue

Action (4 hry) 📼 290
Strike Force Cobra, Gun Boat, Combat Zone, Dead or Alive

Sports (4 hry) 📼 290
Rallye Driver, End Zone, Run for Gold, Soccer Boss

Horror (4 hry) 📼 290
Rocky Picture Horror Show, Nosferatu the Wampire, She Vampires, Neil Android

Thrillers (4 hry) 📼 290
Fury, Splat, Mega Apocalypse, Vixen

Toppers (4 hry) 📼 290
Tarzan, Olink, Spin Dizzy, Confusion

Airpower (4 hry) 📼 290
Maganova, Ace 2088, Implosion, Hellfire Attack

Cute (4 hry) 📼 290
Howard the Duck, Danger Mouse in Double Trouble, Punch & Judy, Star Paws

World Sports (4 hry) 📼 290
Baseball, Grid Iron 2, Judo Uchi Mata, Basketball

Zahraniční hry - samostatné

Kwik Snax 📼 150
Samantha Fox Strip Poker (od 18 let!) 📼 210
Popeye 1 📼 170
Popeye 2 📼 170
Popeye 3 📼 170
Rex 📼 180
Hero Quest 📼 190
Hard Drivin' 📼 190
Thomas the Tank Engine 📼 190
Skool Daze 📼 190

Zahraniční hry od CodeMasters

Hry jsou v barevných kartonových krabicích a některé obsahují i barevný plakát. K některým je dodáván český návod.

CD Games Pack (30 her, jen na CD) 540
BMX 2 Dirt Biking, Treasure Island Dizzy, Snooker, Fast Food, Rugby Simulator, Jetski Simulator Part A, Dizzy, 3D Starfighter, BMX 2 Quarry Racing, Pinball Simulator, Pro Ski Simulator, Ghost Hunters, Jetski Simulator Part B, Grand Prix Simulator 2, Super Stuntman, Fruit Machine Simulator, BMX Freestyle, ATV Simulator, Street Soccer, Moto X Simulator, Twin Turbo V8, Death Stalker, Indoor Soccer, Bigfoot, Arcade Flight, Skateboard Simulator, Soccer Skills, Street Gang Football, Super Robin Hood, Vampire, Ninja Massacre
Vyšší rychlost nahrávání než z kazety, obsahuje potřebné kabely pro propojení přes joystick - port.

4 Soccer Simulators (4 hry) 150
11-a-side Soccer, Indoor Soccer, Soccer Skills, Street Soccer

Dizzy Collection (5 her) 380
Magicland Dizzy, Treasure Island Dizzy, Fast Food, Fantasy World Dizzy, Dizzy

Cartoon Collection (5 her) 360
Spike in Transylvania, Slightly Magic, Seymour Goes To Hollywood, CJ's Elephant Antics, Dizzy

Smash 16 (16 her) 360
Ski High Stuntman, SAS Combat, Guardian Angel, Super Hero, Mig 29, Ghost Hunters, Super Robin Hood, Frankenstein Junior, Super G Man, Terra Cognita, KGB Super Spy, Ninja Massacre, Arcade Flight Simulator, Kamikaze, 3D Starfighter, Operation Gunship

Dizzy's Excelent Adventure (5 her) 📼 360
Kwik Snax Dizzy, Spellbound Dizzy, Panic Dizzy, Dizzy Down the Rapids, Dizzy - Prince of the Yolk Folk

Super All Stars (5 her) 📼 360
Turbo the Tortoise, Magicland Dizzy, Captain Dynamo, CJ in USA, Steg the Slug

Superstar Seymour (5 her) 📼 360
Sergant Seymour Robotcop, Seymour Goes to Hollywood, Stuntman Seymour, Super Seymour Saves the Planet, Wild West Seymour

Mega Hot 📼 360
Advanced Terrain Vehicle Simulator (ATV), BMX Simulator, Fruit Machine Simulator, International Rugby, MiG 29, Advanced Pinball Simulator, Pro Tenis

Zahraniční hry - ostatní

Mega Hits (10 her) 310
3D Starstrike, Blue Thunder, Son of Blagger, Psytron, Wheelie, Bugaboo, Automania, Fall Guy, Blade Alley, Penetrator

Computer Hits (12 her) 290
Bride of Fankenstein, Contact Sam Cruise, Spin Dizzy, Judo Uchi Mata, City Slicker, Sacred Armour of Antiriad, Deactivators, Starquake, Pyracuse, Pulsator, Revolution, Dandy

UŽIVATELSKÉ PROGRAMY

České uživatelské programy

Desktop 📼 210
špičkový textový editor, pracuje i s obrázky, tiskne na všech nejrozšířenějších tiskárnách

Desktop 💾 300

Klub uživatelů Desktopu č. 1 150
fonty, obrázky a utility k DESKTOPu

Ultra BT (KUD č. 2) 160
tisk na BT-100 v super-jemném rozlišení

Klub uživatelů Desktopu č. 3 150
další várka fontů, obrázků i utilit

Ultra LX a LQ (KUD č. 4) 180
super tisk z DESKTOPu na tiskárnách 9/24 jehel EPSON a kompatibilních

Orfeus 📼 131
hudební editor pro ZXS 48k

Orfeus 💾 150

Tools 80 💾 260
diskový manažer pro D-40, D-80 nebo Kompakt

Prometheus 📼 199
assembler, disassembler a monitor - naprogramujte si svůj vlastní program ve strojovém kódu

Prometheus 💾 250

Prometheus 128 300
verze PROMETHEA pro ZXS 128

Devast Ace II 💾 180
obrazovkový monitor pro konečné ladění programů, hledání POKE do her, crackování, atd.

Apollon 260
databázový program - kartotéka

User 1 📼 130
4 kopírovací programy, monitor Devast Ace a grafický monitor WLEZLEY

User 2 170
komprimační programy Mr. Pack II a PRESSOR VI

Tools Copy 💾 160
diskové kopírky pro majitele jedné disketové jednotky, převaděč disk - kazeta

Edit Sampler 📼 100
záznam a přehrávání samplovaných zvuků

Art Disk 💾 68
disková verze populárního grafického editoru

Tolstoj 💾 240
rozsáhlý databázový systém, slovníkové databáze

Source I 💾 90
zdrojové texty k příručce Assembler a ZXS I

Source II 💾 90
zdrojové texty k příručce Assembler a ZXS II

Source ROM D-40 💾 90
zdrojové texty k příručce Rutiny ROM-D40

Calculus 299
špičkový tabulkový procesor, široká možnost uplatnění, kvalitní tisk

SQ Tracker 230
nejlepší hudební editor pro Melodik (ZXS 128 - AY), možnost využití hudeb ve vlastních hrách, demech

Účetní DPH 💾 400
jednoduché účetnictví s evidencí DPH pro podnikatele

ZX to PC Win 💾 pro IBM PC 200
konverze obrázků ze Spectra na PC

Dr. Disk 💾 290
diskový doktor - obnovuje smazané soubory, prohlíží a opravuje diskety

SQ Demo Komplet 120
demoverze SQ-Trackeru, ukázkové hudby

File Manager 💾 90
univerzální manažer pro spouštění programů z disket, možnost ikonky ke každému programu

Tisková rutina "Color" 90
tisk na barevných jehličkových tiskárnách, barevná kopie obrazovky na tiskárnu, barevný tisk z programu CALCULUS

Public Domain programy

Levné programy pro každou příležitost. Návod je obvykle na disketě jako zdrojový text (můžete si jej vytisknout).
V závorce může být uvedeno číslo ZX magazínu, kde byl komplet popsán. X značí, že je toto číslo již rozprodáno.

Public 1 💾 65
Merlin, Amiga simulátor, Melody Music 1 - 3, Piškvorky (5/92, X)

Public 2 💾 65
IQ Test, Madload, Wire studio,, Melody Music 4 - 6, Quang (5/92, X)

Public 3 💾 65
Assembler, IUC 88+, Supratapex, Prodos, Prodos Demo, Wlezley Alfa, Zdrojové texty (6/92) (1/93 X)

Public 4 💾 65
AY Driver, AY Gama Music, Plošné spoje, Amiga Dm, Magic Demo, Swing, Melody Box, Obrázky (2/93, X)

Public 5 💾 65
Diagramy, PXD 1 - 3, Gen UDG 21, Tetris 1,4, Logik 2, Logik, GoTo 62162, Part (2/93, X)

Public 6 💾 65
BT, Katalog, Videostop, Tornal, Tornal Demo, Sokoban, Znakové sady pro Desktop (2/93, X)

Public 7 💾 65
Mr. CAT, Hádej, Hra v 15, Selector, Test mládí, Erotický test (4/93)

Public 8 💾 65
AD-Man, Teploty, Mach, Patnáctka, Velký kšeft (5/93, X)

Public 9 💾 65
Coder 19.93, ZX Sampler, Compressor, Screen Maker, Face Demo, Automat (5/93, X)

Public 10 💾 65
Converse, Comprese, Unsnap, Scacksnap, Cool Spot, Videoping (1/94)

Public 11 💾 65
Simpsons Demo, TNT Demo, MAD 3, Hudby, Graf 2, Logan (1/94)

Public 12 💾 65
Pro DESKTOP: Fonty, utility a diskový ovladač Gama (1/94)

Public 13 💾 65
FAT Doctor, Picture Maker for FM, Square Load, UDG Editor, Boulder Dash, Videostop (1/94)

Public 14 💾 65
Šílený sen Pavla Horáka, The Misha Megademo, Melodie pro Orfeus a pro Wham 128 (1/94)

Public 15 💾 65
Převaděč, Popiska, OCIS, T Stopa, Poke, IQ Test, Chamurapi, Návrat (1/94)

Public 16 💾 65
Převozník, D.O.S.T.A., Budík 1, 2, Obrázky (2/94)

Public 17 💾 65
Phobos, Disk Poke Loader, CAT, SM AY Demo, Mines, BT 100 Demo, Průmka, XMas Demo (2/94)

Public 18 💾 65
Collection & Music Pack: hudby pro AY modul, hudby pro interní reproduktor (3+4/94)

Public 19 💾 65
Kupec, Super Loader, Noty, Under World Demo, Sample Box, Sportka, Ztracený poklad (3+4/94)

Public 20 💾 65
UDG Designer, Font Designer, Finder, Datadluh 50, Fonty, Utilita for BT 100 & Calculus (5/94)

Public 21 💾 65
BMP Convert, BMP Demo (5/94)

Public 22 💾 65
Come Early Home, Texter, Mapland, Superplayer (5/94)

Public 23 💾 65
Anglicko - český slovník

Public 24 💾 65
AY Player, the Best Format, Mr. Window, Disk Rename, SNAP screen, PC format, Refresh File, EXT Change, EXT Rename, Y-Z Change

Public 25 💾 65
Antares, Dark Castle, Dungeon Demo, Melody Music, Tetris

Public 26 💾 65

Literatura pro ZX / Didaktik

Assembler a ZX Spectrum I 70
naučte se programovat ve strojovém kódu - příručka pro začátečníky

Assembler a ZX Spectrum II 70
naučte se programovat ve strojovém kódu - příručka pro pokročilé

Rutiny ROM D-40 65
komentované výpisy nejdůležitějších rutin operačního systému M-DOS

ZX magazín 6/92 14
ZX magazín 3,4/93 20
ZX magazín 1,2,3+4,5,6/94 26
ZX magazín 1,2/95 36
PROXIMA magazine 1,2/95 30
PROXIMA magazine 1/96 30
PROXIMA magazine 2/96 30

Speciality - platí do odvolání

PROXIMA mag. 1/95 + Smash 16 180
PROXIMA mag. 2/95 + 4 Soccer 110
PROXIMA mag. 1/96 + Dizzy Collection 180
PROXIMA mag. 2/96 + Cartoon Coll. 180

HARDWARE

Náhradní díly - doprodej

Z-80 CPU 45
ROM (pro ZXS, ZXS+, Gamu) 150
Membrána pro ZX "gumák" 190

Počítače, disketové jednotky

Kompakt 6.600
osobní počítač (48 kB RAM) + disketová jednotka 3,5" 720 kB

Didaktik M - osobní počítač 3.300
osobní počítač (48 kB RAM), připojení na běžný televizor a kazetový magnetofon

D-80 disketová jednotka 4.680
3,5" 720 kB disketová jednotka k ZX Spectru, Didaktiku Gama / M

Joysticky + redukce kabelu

QS 137F Python 1M 390
QS 131 Apache 260
Redukce joysticku pro Didaktik M 170
Redukce joysticku pro Didaktik Gama 240

Tiskárny pro ZX / Didaktik

Doporučujeme Epson LX-300, Epson LQ-100, Star LC-90, Star LC-240, Star LC-240 CL.
Ceny najdete na následující stránce, popř. vám je sdělíme na telefonický dotaz.

Kabel k tiskárně

Kabel tiskárna <-> Didaktik G/M/K 450
Pozor - tyto kabely dodáváme pouze s tiskárnami při jejich zakoupení, dodatečně již ne!

Autorizovaní prodejci software a příslušenství pro ZX Spectrum a Didaktik

PROXIMA - software nové dimenze
Velká hradební 19, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 520 01 82, fax 047 / 520 90 39

PROXIMA - shop
OD Labe, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 521 07 51 linka 252

PROXIMA - Děčín
Tržní 17, 405 02 Děčín
tel. 0412 / 530 052

PROXIMA - zásilková služba
P. O. Box 24, 400 21 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

Klub602
Martinská 5, Praha 1, tel. 02 / 265162

Consul
Pálenická 28, Plzeň, tel. 019 / 523721

Kompakt servis
Masarykova 1192, Veselí nad Moravou
tel. 0631 / 2321

Elektronik Malina
Duchcovská 15, 415 01 Teplice
tel. 047 / 28197

Didaktik Market
Gorkého 4, Skalica na Slovensku
tel. 0801 / 945531

Didaktik s. r. o.
Revoluční 1, Rohatec u Hodonína
tel. 0628 / 20514

G+H Tomáš Smejkal
Novomeského 7/15, Trenčín
tel. 0831 / 525007

Junior Computer Lapšinský
Písečná 22, Cheb

Elektron servis
U opatrovny 283/12, Liberec

Microel
Květinová 883, 735 14 Orlová
tel. 069 / 6512417

Miroslav Školný
Rolnická 5, 625 00 Brno

Autorizovaným prodejcem se může stát i Vaše Firma. Podrobnosti na adrese fy PROXIMA, tel.: 047 / 520 01 82 - ing. Podařil.

proxima MAGAZINE
ZX Spectrum & Didaktik

SHAREWARE PC

AVG	80,- Kč
Cool Spot	80,- Kč
Funny Face	80,- Kč
Z80 emulator	80,-Kč
SOD	80,-Kč
Účto 96	140,-Kč
Power Drive	80,- Kč

proxima MAGAZINE

Odstřihněte tento objednací lístek a zašlete jej na adresu:
PROXIMA - sofware, P. O. Box 24, Pošta 2, 400 21 Ústí nad Labem

JMÉNO: ....
ADRESA: ....
.... PSČ: ....

ks	zboží	médium	cena
		celkem	

Objednané zboží Vám obratem zašleme na dobírku.
U software uvádějte médium - kazeta, disk 3,5" nebo disk 5,25".

datum: .... podpis: ....

Objednejte si alespoň **2** softwarové tituly a získáte slevu **35,- Kč**, čímž máte běžné
POŠTOVNÉ ZDARMA!

BURZA

ČTENÁŘSKÝ SERVIS

INZERCE DOTAZY ODPOVĚDI

■ Koupím tyto hry na Didaktik: Back To Skool (jen na originální kazetě), Dizzy 7 (na kazetě nebo disketě 3.5") a Turtles 2 (jen na disketě 3.5"). Martin Tobola, 17. listopadu 316, 743 01 Bílovec. Tel.: (0655) 22 89.

■ Prodám Didaktik M (2000 Kč), řadič ZX DISKFACE QUIK 128K (3000 Kč), disk. mechaniku 3.5" (1200 Kč), zdroj pro mechaniku (500 Kč), diskety DP TOOLS (250 Kč), CP/M (250 Kč), ovladače (250 Kč), asi 20 ks disket s hrami a programy (á 50 Kč). Při odběru celé sestavy cena jen 5500 Kč - sleva 2700 Kč. Rostislav Kříž, Bezručova 1, Blansko 678 01, telefon domů: 0506/54 132, do zaměstnání: 0506/82 42 36.

■ Prodám ZX Spectrum+, disketovou mechaniku D-40, minigraf 0507, joystick - vše 100% funkční. Dále software, literaturu. Cena dohodou. Michal Říha, Anežky Malé 768, Praha 4, 149 00.

■ Prodám plotter COLORGRAF Aritma 0512C s vlastní inteligencí HPGL příp. k ZXS nebo PC. Kreslí i na Cuprexit A3/A4, 8 aut. vym. per, reg. zdvihu a přítlaku. Téměř nový za 3500,- s demo disketou a příslušenstvím. Ivo Karban, Štítného 14, 130 00 Praha 3.

■ Prodám Sinclair ZX Spectrum 128+ a novou fólii do klávesnice za 2600,- Kč a TV Minitesla za 600 Kč. Možno i s manuály a programy. Kupci daruji kazeťák. Volejte na tel. 05/521 723.

■ Prodám osobní počítač SHARP MZ821, s magnetofonem, 32kB případné VRAM, kazety se software, vše za 3.000,- Kč. Volejte na číslo 047 / 650 12 (ve večerních hodninách).

INZERTNÍ KOUTEK FY EURISCO

■ Nabízíme domácnostní vodní filtry Dionela, sloužící k doúpravě vodovodní vody na dobrou pitnou vodu. Vysoká kapacita, přiměřená pořizovací cena, zanedbatelné provozní náklady. Informace poskytne: EURISCO, Klíšská 8, 400 01 Ústí nad Labem, tel./fax.: 047/521 17 08.

■ Hledáme prodejce vodních filtrů Dionela v multilevelovém systému. Maximální provize, minimální omezení vašich aktivit, všemožná i nemožná podpora. Informace poskytne: EURISCO, Klíšská 8, 400 01 Ústí nad Labem, tel./fax.: 047/521 17 08.

■ BV BROKER s.r.o. - vykupujeme akcie, zkuste naše ceny, budete určitě příjemně překvapeni. Informace poskytne: EURISCO, Klíšská 8, 400 01 Ústí nad Labem, tel./fax.: 047/521 17 08.

Tentokrát (pro změnu) žádné dotazy!

V souvislosti s reklamacemi námi vyráběných kabelů pro tiskárny Centronics zasíláme vysvětlující upozornění, které nyní také přikládáme k vyrobeným kabelům.

UPOZORNĚNÍ!

Některé televizory, zesilovače a další zařízení (především starší výroby) nejsou dostatečně odděleny od síťového napětí v zásuvce a jsou schopny i ve vypnutém stavu síťovým napětím přes počítač poškodit interface v tiskárně, případně i interface v počítači. Proto vždy během připojování a odpojování tiskárny od počítače mějte počítač odpojen od všech dalších přístrojů. Nikdy nepřipojujte ani nedpojujte počítač od tiskárny, není-li počítač od ostatních přístrojů odpojen!

firma MICROEL

Je to neuvěřitelné, ale je to tak!

Přišli nám dokonce dvě odpovědi, ale bohužel obě na stejný dotaz...

■ **ZX029502:** Hru Bloodwych vlastním a mohu vám ji zaslat v 5.25" verzi (spolu s opravami a doplňky recenze) za cenu diskety a poštovného uhrazené poté složenkou. Luboš Svoboda, Královský vršek 48, 586 02 Jihlava, tel.: 066/721 05 33.

■ **ZX029502:** Mám větší množství programů na ZX spectrum a mimo jiné i program Bloodwych, pokud máte zájem, napište mi na moji adresu Jan Boháček, Litoměřická 179, 411 72 Hošťka nebo můžete zavolat k večeru na telefon 0411/50 07 92.



Napište do BURZY!

Burza uveřejní Vaše inzeráty, dotazy i odpovědi!

SLOUPCOVÁ INZERCE. Chcete-li si podat inzerát, zašlete složenkou typu „C" (můžete použít složenku přímo z PROXIMA magazine) na naši adresu částku 30,- Kč (do zprávy pro příjemce uveďte „inzerát v burze"), inzerát napište čitelným hůlkovým písmem a přiložte k němu kopii ústřižku složenky. Inzeráty nesmí mít obchodní charakter a nesmí být delší než 250 znaků (včetně mezer a interpunkčních znamének). Pro obchodní nebo plošnou inzerci kontaktujte: FKK Company, P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem, tel. 047 / 521 40 30, fax 047 / 521 17 08.

DOTAZY. Máte problém? Zašlete nám svůj dotaz, my mu přidělíme identifikační číslo a zdarma ho uveřejníme na této straně. Může se stát, že dopisy určené do listárny, se mohou přesunout sem do BURZY. Proč? Nejsme ani zdaleka vševědoucí a některé otázky pro nás mohou být španělskou vesnicí - lepší, než strčit takový dotaz do šuplíku bude strčit ho sem, pak máte alespoň nějakou naději, že se najde někdo mezi čtenáři, kdo na Váš dotaz odpoví.

ODPOVĚDI. Vyřešili jste něčí problém? Rádi Vaši odpověď uveřejníme! Hlavně - napište číslo dotazu, na který odpovídáte!

Číslování dotazů je jednoduché: začíná buď ZX nebo PC, podle toho, kterého počítače se týká, pokračuje 0196 - to je číslo PROXIMA magazine (příště to tedy bude 0296, přespříště 0396, atd.) a končí pořadovým číslem dotazu (v každém vydání číslujeme od 01, takže šance, že se dostaneme přes 10 je pramalá). Jestli tomu nerozumíte, nevadí: ty čísla stejně vymyslíme my.

Napište do BURZY!

Posíláte-li inzerát, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - inzerce". Posíláte-li dotaz, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - dotaz". Posíláte-li odpověď, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - odpověď" a nezapomeňte uvést, ke kterému dotazu se Vaše odpověď vztahuje.

Špatně nebo vůbec označené obálky mají pramalou šanci na zveřejnění jejich obsahu.

PŘEDPLAŤTE SI proxima MAGAZINE

Zajistěte si nejbližší čísla PROXIMA magazine již teď...
...předplaťte si je!

PROČ?

- Nebudete muset shánět každé číslo zvlášť.
- Ušetříte si návštěvy novinových stánků.
- Každé číslo dostanete s několikadenním předstihem oproti nepředplatitelům a navíc - *poštovné je samozřejmě **zdarma!***
- Garantujeme Vám stávající cenu jednoho čísla, i kdyby během roku mělo dojít k neočekávanému zdražení.

JAK? Velice jednoduše!

- Rozhodněte se, kolik čísel si předplatíte - doporučujeme Vám šest, tj. tento ročník (bez tohoto a minulého čísla).
- Počet předplacených čísel vynásobte cenou jednoho výtisku, tj. 30,- Kč (v příp. 7 předplacených čísel to bude 210,- Kč).
- Pro úhradu předplatného použijte poštovní poukázku „C" - nejlépe tu, co vidíte zde (do kolonky „zpráva pro příjemce" na rubové straně složenky napište „předplatné PROXIMA magazine").
- Složenku uhraďte na poště. Podací lístek si pečlivě uschovejte pro případnou reklamaci.

PŘEDPLATNÉ PRO SLOVENSKO:

- Cena jednoho výtisku je 37,- Sk (za 6 čísel tedy zaplatíte 222,- Sk).
- Příslušnou částku s objednávkou zasílejte na adresu: BONO, s.r.o., P. O. Box 191, 040 01 Košice tel. 095 / 760429, 760430, fax 095 / 760428. bankovní spojení AGB Košice 406 837-644/6900
- K úhradě předplatného NENÍ možné použít předtištěnou složenku - použijte složenku, kterou Vám dají na poště!

DALŠÍ SOUTĚŽ O DALŠÍCH 1111,- Kč!

Znáte někoho, kdo by mohl být předplatitelem PROXIMA magzine a není?
Sem s ním! Nechceme to od Vás zadarmo!

Odstřihněte tento kupón, vyplňte na něm své jméno a adresu, vystřihněte ho a zašlete na adresu redakce. Nezapomeňte na to nejdůležitější: vyplnit jméno a adresu Vašeho známého, který dostane jedno číslo PROXIMA magazine úplně zdarma!

A co Vy? Vy se dostanete do slosování o 1111,- Kč, které proběhne přesně **8. 6. 1996**. To přece stojí za to!

Soutěžte a vyhrajte 1111,- Kč!

do soutěže budou zařazeny kupony odeslané mezi 1. 12. 1995 a 1. 6. 1996

C poštovní poukázka na Kč .... h ......
slovy
Kč ...... h
Konst. symbol Příjmový: 44 Výdajový: 45
Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.
Velká hradební 19
Ústí nad Labem 1
4 0 0 0 1
Odesílatel:
Okresní razítko
Podací číslo

Kč .... h ......
Konst. symbol výdajový: 45
Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.
P. O. Box 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem
Odesílatel:
Ústřižek pro příjemce

Kč .... h ......
Konst. symbol příjmový: 44
Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.
P. O. Box 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem
Odesílatel:
Podací číslo
Kontrolní lístek

Kč .... h ......
Zúčtovací data plátce:
Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.
P. O. Box 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem
Odesílatel:
Podací lístek
Podací číslo
Přijal:
Pečlivě uschovejte!

NAKUPUJTE U NÁS - UŠETŘETE!

Firma PROXIMA - software provozuje zásilkový prodej zboží. Pro čtenáře PROXIMA magazine je několik možností, jak při nákupech ušetřit a přitom nemuset zboží shánět po obchodech!

OBJEDNACÍ LÍSTEK

Objednací lístek na str. 20 slouží k objednávání zboží jak pro ZXS, tak PC. Objednací lístek vystřihněte, vyplňte a v obálce pošlete na naši adresu. Zboží Vám neprodleně zašleme na dobírku. V případě, že si objednáte alespoň dva softwarové tituly (nezáleží na tom, pro jaký počítač) získáte **slevu 35,- Kč, tj. poštovné zdarma.**

Pro objednávky jiného zboží platí základní sazba poštovného a balného 35,- Kč. V případě objemných objednávek (cenou nebo obsahem) je poštovné a balné přizpůsobeno dle cen České pošty, s. p.

SLOŽENKA

Předtištěná složenka slouží k objednávání vybraných druhů zboží, které jsou uvedeny na rubové straně složenky v části „Zpráva pro příjemce". *Jiné druhy zboží si složenkou objednat nelze!*

Při objednávání zboží složenkou platíte v hotovosti předem, za což získáváte jednak poštovné a balné zdarma, jednak další zajímavou slevu (v tomto čísle např. na multimediální komponenty a software - viz. inzerát na str.13).

POZOR! Nabídka zboží, které je možné objednat složenkou, má omezenou platnost - 1 měsíc od vydání časopisu (neplatí pro předplatné)! Rozhodující je datum podání složenky.

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Programové přílohy PROXIMA magazine se objednávají předtištěnou složenkou, tj. získáte na ně slevu za poštovné a balné (35,- Kč) a další slevu na jednu přílohu pro ZXS a na jednu pro PC. Složenka se dá použít výhradně pro objednání programových příloh vztahujících se k aktuálnímu číslu; staré přílohy je možné zakoupit pouze na dobírku!

Ukázka vyplněné zprávy pro příjemce:

	cena/ks	ks	celkem
PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY			
ZX - Public 23	60,-	1	60,-
ZX - HEROQUEST	140,-	......	----
PC - CD-ROM Games	170,-	......	----
PC - 3D Lemmings	125,-	1	125,-
MULTIMEDIA			
SB 16 value edition	3520,-	......	----
Reproduktory	1740,-	......	----
Grolier - encyklopedie	880,-	......	----
5 Foot 10 Pak	1480,-	1	1480,-
PŘEDPLATNÉ PROXIMA magazine			
1 číslo	30,-	......	----
6 čísel	180,-	......	----
12 čísel	360,-	......	----
SHAREWARE PC			
-----		----	----
PUBLIC DOMAIN ZX			
public 23, public 24			160,-
celkem			**1838,-**

ANO!

Našel jsem oběť, která by mohla odebírat PROXIMA magazine. Zašlete jí jedno ukázkové číslo zdarma!

Jméno: ______________________

Adresa: ______________________

____

ANO!

Chci se zúčastnit Vaší soutěže o 1111,- Kč! Výhru zašlete...

Jméno: ______________________

Adresa: ______________________

____

Tento kupón vystřihněte, vyplňte a v obálce zašlete na adresu: PROXIMA software, Velká hradební 19, 400 01 Ústí nad Labem

Podací lístek I.

pečlivě uschovejte!

Při reklamaci jej předložte!

Žádat o pátrání po poukázce lze pouze do 1 roku po jejím podání k poštovně dopravě, jinak zanikne nárok na náhradu.

Poukázečné za poukázky vyplácené v hotovosti a určené k připsání na dresátův účet u peněžního ústavu činí:

	do 100 Kč	6,-
přes	100 Kč do 500 Kč	9,-
přes	500 Kč do 1 000 Kč	12,-
přes	1 000 Kč do 2 000 Kč	15,-
přes	2 000 Kč za každých dalších 1 000 Kč nebo jejich část více o	6,-

Reklamace j. čís. ..../............

podpis pracovníka pošty

PENĚŽNÍ LÍSTEK

	Počet	Hodnota	Kč	h
Papírové peníze		5000		
		1000		
		500		
		200		
		100		
		50		
		20		
Mince		50		
		20		
		10		
		5		
		2		
		1		
		ostatní		
Úhrn				

Zpráva pro příjemce

	cena/ks	ks	celkem
PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY			
ZX - Public 26	60,-	......	......
ZX - POPEYE	140,-	......	......
PC - CD-ROM Games	170,-	......	......
PC - SOD	60,-	......	......
PŘEDPLATNÉ Programové přílohy			
kazeta ZX (min. 3 ks)	100,-	......	......
disk ZX (min. 3 ks)	70,-	......	......
disk PC (min. 3 ks)	70,-	......	......
PŘEDPLATNÉ PROXIMA magazine			
1 číslo	30,-	......	......
6 čísel	180,-	......	......
12 čísel	360,-	......	......
SHAREWARE PC			
....			......
PUBLIC DOMAIN ZX			
....			......
celkem			......

Razítko ze dne zúčtování

Příchodní razítko:

Výplatní podmínky:

Pokázanou částku přijal

dne .... 19.......

Podpis

Údaje o doručení: Příjemce prokázal svou totožnost obč. průkazem č. .... série č. ....

Doručovací karta položka č.:

Podpis vyplácejícího pracovníka

Deník vyplacených pošt. poukázek položka č.:

Název	dobírka		platba předem
Programové přílohy PROXIMA magazine			
POPEYE - kazeta	190	+ poštovné	140
Public Domain 26 - disk 3,5"	65	+ poštovné	60
SOD (hra) - disk 3,5"	80	+ poštovné	60
CD-ROM Games (36 hratel. dem)	190	+ poštovné	170
Proxima magazine - 1 číslo časopisu	30	+ poštovné	30

SOUTĚŽ O 1111,- KČ!

CARTOON COLLECTION

A už je tady další balík programů od Code masters. Tentokráte se jedná o Cartoon collection, kde najdete nové Dizzyho kamarády. Dnes se tedy podíváme na hry: Dizzy, CJ's elephant antics, Slighty magic, Spike in Transylvania a Seymour at the movies.



Dizzy

O tom už jsem mluvil minule, takže nebudu rozebírat. Jedná se opět o první dobrodružství Dizzyho.



CJ's Elephant Antics

A máme tady nového kamaráda Dizzyho. CJ jde do světa. Je to klasická plošinovka na které musíte nalézt své přátele (slonečky) a osvobodit je. Cestou na Vás útočí opice, krysy a tak dále. Však už víte co máte dělat... Skvělý scroll hrací plochy, dobrá hratelnost a barevná grafika.



Slighty magic

V této hře zase musíte s ospalým mladým kouzelníkem napájet draky, kteří už už chtějí chrlit ohně. Pochopitelně, že toto není jediným cílem hry, musíte zachránit princeznu Croaku, kterou vězní drak. Aby jste mohli toto udělat, musíte nalézt různé čáry a různé máry a tak podobně. Jedná se o klasickou Dizzyovku, ale s jinou grafikou a hudbou. Pro pařmeny Dizzyovek je tato hra idealní...

Spike in Transylvania

Spike je další kamarád Dizzyho. Ocitá se někde ve Transylvánsku, kam zapluli s celou Vikingskou lodí. Těžko říct co tu máte dělat. Z manuálu jsem to nějak nepochopil a hratelnost hry se mi nelíbí, hm... zkrátka nevím jak se dostat přes první obrazovku. No, kazďopádně má Spike in Transylvania dostatek grafiky a hudby (pro 128k), takže Ti co mají rádi logické hledací hry tuto jistě ocení.

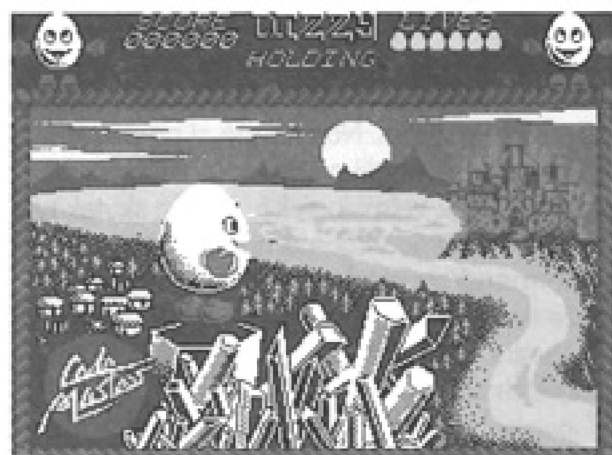
Seymour goes to Hollywood alias Seymour at the movies

Nálsedujte Seymoura (další spolubojovník Dizzyho) v jeho dobrodružství v Hollywoodu. Někdo sabotoval natáčení a Seymour musí najít ztracené scénáře (a zřejmě zrežírovat závěrečnou scénu). Cestou potká strašného Frankensteina, ďábla Dinga a další...

To je vše. Závěrem mé drobné hodnocení. Všechny hry mají výbornou grafiku a hudbu navíc pro majitele 128k (neplatí o Dizzy č. 1 - ten je již trochu starší. Například Slightly magic má i vynikající samplovaný hlas v dobré kvalitě na AY. Spike in Transylvania a CJ's Elephant antics



se mi líbili trochu méně, ale netvrdím, že jsou špatné. Seymour at the movies je klasickou jakou byl Dizzy 3 nebo 4 s vynikající hudbou a grafikou. Cartoon collection opět



obsahuje malý návod (dá se rozložit a hned je velký) a dvě kazety.

Ode mě zatím vše...

JSH





Sherwood

DSA Computer graphics/Ultrasoft

Ze Slovenska k nám snad ještě dodnes přícházejí zajímavé hry pro ZX Spectrum. Například Towdie, Na starom zámku (nebo tak nějak) a jiné. Dnes si řekneme něco o hře Sherwood, která vychází pravděpodobně z celovečerního filmu Robin Hood the king of the thieves.

Ačkoliv je DSA geniální grafik, tak Sherwood se mi vůbec nezdá. Posuďte proč ..

Texty o tom, co máte dělat (zachránit zemi od Normandských utlačovatelů atd) si přečtete v úvodu, kdy se dekompresuje hlavní blok. Po rozdepakování hlavního souboru mě strašně postrašila hudba. Byla naštěstí jenom 48k (tedy Beep), ale děsila mne. Připadala mi falešná a nemelodická. Po startu hry se objeví klasický Defender of the crown, což už není originální. Navíc zde nemáte možnost výběru hráčů jako v Defenderu, ale hrajete jenom s Robinem. To nevyčítám, nakonec se tak hra jmenuje, ale pojďme pěkně dál. Smysl hry jsem z autorových textů pochopil, ale hra je asi o něčem jiném. Normandé si přivlastňují území po celé Anglii a Robin jim v tom musí zabránit. To je velmi logické, že, ale skutek nějak utek. Zatímco Robina nepřibývá, Normandů je stále víc a víc. Kde brát peníze na šípy, abych se bránil, o tom později. Musíte s Robinem prchnout někam do chládku a tam zůstat. Teď o tom jak sehnat peníze. Nabízí se dva způsoby. Jít do hospody a tam hrát v kostky. To je ale hloupé. Nemáte šanci to ovlivnit (pokud tu není nějaký cheat). A nebo můžete jít loupit. Co a koho autoři neuvedli, takže se můžu domnívat, že Robin šel loupit i chudé žebráky (někdy tomu tak skutečně je). Jeden den Robin uloupí 20 nebo i víc liber a druhý den třeba jen 3 nebo 5 liber). Pokud se Vám podaří úspěšně naloupit tak 50 až 60 liber, kupte za to šípy. Vše ostatní je Vám na nic. Čím víc šípů tím líp. Ano je možná pravda, že oštěp nebo štít Vám vydrží víc jak šíp, ale na to můžete klidně kašlat. Takže stále loupíte a loupíte, občas na Vás zaútočí Normandé a to je tak vše. Jednoho dne (asi den 14 nebo 15) narazíte na Tucka (nějaký opat) a ten Vás vyzve na souboj v lukostřelbě. Připomíná to Daley Thompson's O. Challenge, ale žádná digitalizace tu není. Graficky tato část není nejhorší. Řekl bych, že je docela hezká, ale jak si to s hratelností bří Balarové představovali nějak nechápu. Když nemáte Kempston, tak jste namydlení nebo vyklepaní vyčerpáním z mlácení do klávesnice. Na klávesnici jsem to zkoušel asi 30 minut (málem jsem ji zničil), ale nedal jsem ani jeden bod. Což se s Kempstonem srovnat nedá, tam jsem dal aspoň těch 20 ze tří (máte-li zpomalovač, tak to jde lehce). Prohrát s Tuckem je tak pět ku dvěma, takže se netěšte, že výhra bude lehká. Tak to bychom měli. Jednoho dne se stane, že na Vás Normandé přestanou útočit úplně. Všechny části země mají obsazené a na Vás už skutečně neútočí (proč, to nevím). Lupte, jak nejvíc to půjde a až budete mít tak 100 až 150 liber, nakupte šípy (za vše co máte) a pak zase lupte a čekejte. Narazíte na nějaký průvod princezny Marion a když nemáte 98 šípů prohrajete. Už asi chápete. Průvod doprovází 98 vojáků a když zbyde třeba jen jediný, tak hold smůla. Když zrovna toto nevíte, tak Vás to leda tak naštve. Pak lupte zas. Občas zajděte do hospody a poslouchejte nebo hrajte kostky. Poté, co opat, který byl s princeznou Marion, zaplatil vším zlatem za večeři, máte přes 200 liber, a tak můžete hrát jak se Vám líbí. Bohužel i v hospodě máte smůlu. Jakmile tam vstoupíte víc jak ix krát (přesné číslo neznám, ale je to víc jak 7), tak Vás jeden z nich pozná a všichni Vás ubijí k smrti. Řekl bych, dost divné. Pokud se budete držet v chládku někde bokem a přečkávat jeden den za druhým, tak přijde zima, Robin se s družinou uchýlí do nějaké vesnice, tu pak přepadne mor a jsme zase tam, kde jsme byli. Robina také mohli vesničané znásilnit a vyšlo by to nastejno. Proč toto autory nenapadlo, ale nepochopím. Velmi zajímavé je dobývání hradu. Měl jsem přes 350 liber, 150 šípů, 5 mečů, dva lidi a pokusil jsem se napadnout hrad. Nevím proč, ale k ničemu nedošlo. Robin musel újsť a přišel o vše, co měl. Zbyl mi jeden šíp (možná taky že žádný) a nula peněz. Velmi zajímavé je i to, když navštívíte barona. Bude sedět ve svém křesle a hongat nohama. Jakmile Vás uvidí, tak po Vás hodí nůž a Robin je mrtev. Rovněž se můžete převléknout za žebráka a pokusit se jít za mnichem (nebo někam do kláštera), ale mniši u brány Vás poznají a vyhodí. Volba - Převléknout se lépe za žebráka - tu bohužel není, tudíž zase nevím co s tím. Hern je věčně v hospodě (ale v jiné než do které můžete Vy) a zřejmě je nalitý od rána do večera, protože ve svém bunkru ho nelze nikdy zastihnout. Já vím, teď jsem to trochu přehnal. Hernovi musíte přinést nějaký šíp, ale jak ho získat taky nevím.

Snažil jsem se získat co nejvíce peněz. Hrál jsem opatrně. Průvod princezny Marion jsem překonal a zvítězil. Poté jsem začal postupně obsazovat zabraná panství, ale do 60 dnů to nestihnete. Musíte někde přečkat zimu nebo Vás stihne mor a nikdo z dědiny to nepřežije. Dost blbé... když už ho neznásilnili, tak se Robin mohl uzdravit a mít podlomené zdraví a hrát pomaleji. Najít někde nějaký turnaj v lukostřelbě se mi nepodařilo, ukrýt se do hradu a přečkat zimu se mi taky nepodařilo, baron Vás zabije i když se spletete s mezi volbami ísť k barónovi a nebo ísť lúpiť. Jeden omyl a ste víte kde.

Jediné, co se mi jednou podařilo, bylo jít k šerifovi, uplatit stráže a zabít ho. Za necelých 7 minut se mi na obrazovku napsalo - zvítězil jsi. Král se vrátil a odměnil Tě. Nottinghamský šerif je mrtev... (možná kecám. Už si to přesně nepamatuju, co tam bylo napsáno, ale jistě si dokážete takovýto konec domyslet i sami). Podařilo se mi to velmi lehce a nepotřeboval jsem k tomu ani ožralého Herna, Barona či opata. Eventuelně jsem nemusel vybíjet jak idiot jedno panství za druhým.

Kde je zakopaný pes v této hře by nám mohli říct spíš autoři, ale stejně tak jako Vy si myslím, že to nemá smysl. Hra chtěla být dobrá, zajímavá a poutavá, ale není tomu tak. Hraní této hry mi připadá jako hledání nekonečných životů do Desktopu a je mi jen velmi líto, že ač je DSA dobrý grafik, tak by to už konečně chtělo něco silně originálního.

Závěrem bych ještě řekl, že Sherwood jsem zřejmě nepochopil. Všechny výtky, které jsem zde napsal asi mají i své řešení. Nemyslím si, že by DSA udělali takové kopance, ale je jen nutno říct, že jako uživatel, když si koupím hru, tak chci, aby mě chytla, aby mě upoutala svou hratelností, nápadem. Chci, aby mě upoutala i tím, že na něco přijdu sám, ale v této hře jsem nepřišel asi na nic. Možná jsem na něco zapomněl, každopádně autoři mohli napsat rozhodně více textů v úvodu. Beru-li v potaz logiku a složitost u her typu Dizzy, tak je alespoň někam uhraju, něco někomu dám a podobně, ale v této hře ani mrk. Zřejmě tu bude nějaká jiná finta na kterou jsem nepřišel a dost mne to mrzí.

Ať žije Towdie (ten už je lepší)...

JSH



EIDOLON 128K

Tuto poměrně méně známou hru se nám podařilo sehnat ve verzi only 128k. Možná si někteří z Vás (hlavně však pamětníci zlatých let 1986 - 1989) vzpomenou na 48k verzi, která i u nás kolovala, avšak bez dohrávek a Multifacenutá (na MFC 1).

O tom, že by mohla existovat i 128k verze vědělo jen pár zasvěcených a po té co OMAR PICTURES importoval tuto hru do naší republiky še Vám dostává její popis.

Eidolon je prvním reálným Dungeonem pro Spectrum. Pohybujete se v 3D bludišti, prezentovaném jako oblouky stropní klenby. Můžete se otáčet, chodit dopředu, dozadu a pohyb je docela plynulý, nikde to neškube. A konečně; oč ve hře jde?

Byl jste vržen do podzemních hlubin a musíte najít známou jezerní příšeru. Ta je však ukryta někde vzadu a k tomu aby jste se k ní dostali musíte nalézt několik diamantů a zničit pár příšer. Hra obsahuje několik LEVELů a každý LEVEL brání Pán Dungeonu. První co musíte udělat je, že najdete ostatní drobné příšerky (malé dráčky, ještě menší dráčky, dokonce naleznete i vrtulníček) a poté musíte naleznout vládce toho kterého levelu. To je velký drak, který brání východ z podzemního bludiště. K jeho zničení však musíte dodržet řadu věcí. Nejdřív musíte zničit postupně všechny malé potvůrky a příšerky, dávat pozor na střelivo, štít (shield) a sbírat diamanty na stěnách (vždy tam, kde byla nějaká příšera). Velmi inteligentní zajímavostí je i to, že když vystřelíte, střela (pokud nic netrefila) se začne odrážet od stěn (pozor! může Vás zasáhnout) a Vy ji můžete vzít zpět tak, že najedete na ni tak, abyste ji měli uprostřed hrací plochy a až se objeví podélný kosočtverec, tak stisknout SPACE. V bludišti naleznete ve vzduchu se pohybující barevné koule, které jsou za Energii, střelivo a štít. Na každý Level máte 7 hodin (nebo možná 7 dní) a za tuto dobu musíte najít všechny obludy a postřílet je. K dispozici máte speciální ohnivé koule (?) a pokud naleznete štít, tak se na několik málo desítek sekund stáváte nesmrtelným. Využijte toho.

Level 1 je velmi lehký. Příšer, které musíte zabít před tím, než se dostanete k Pánu Dungeonu, je málo (2 nebo 3) a navíc naleznete dost náhradního střeliva a energie. Level 2 jsem už nedohrál, protože jsem vždy někde na jednu potvůrku zapomněl a tudíž mě Pán Brány zavřel cestu zpět a zničil mě svým plamenem.

Co dál ke hře? Snad jen závěrečné hodnocení a nějaké ty bláboly navíc. Eidolon 128k má všechny jednotlivé levely ve stránkách, takže se nic nepřihrává. Navíc jsou tu i AY zvuky a tichá hororová hudba. Eidolon má velmi zajímavý námět, provedení je na svou dobu (pravděpodobně 1986 - 1988) naprosto fantastické a i když nám autoři nejsou známi, zaslouží si určitě obdiv, protože Eidolon (ač se to nezdá) jede skutečně na plný výkon procesoru Z80. Pokud někdo z Vás má titulní obrázek k této hře nebo zná jméno firmy, která tuto bezesporu jedinečnou hru napsala, ať se nám ozve do Proximy (nebo do FKK). Budeme nesmírně rádi.

JSH

COMBAT SCHOOL

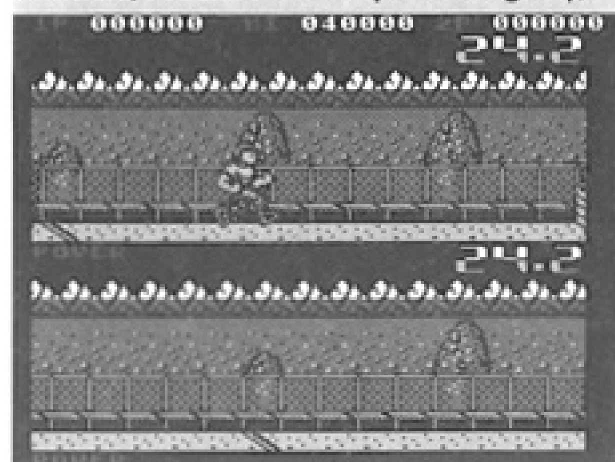
Ocean software Limited 1987



Po dlouhé době tu máme konečně zase něco z produkce známé anglické megafirmy Ocean. Hra Combat School je klasická 'kvedlačka' joysticků za účelem posilovaní bicepsových a tricepsových svalů (možná i jiných svalů).

Combat School je vlastně škola boje. Něco jako akademie, ale o moc těžší. Akademie je vegáč...

Nahrání hry provedeme klasicky LOAD "" a po startu hry máme na výběr možnosti ovládání, redefine kláves (pěkně anglicky, žádné Abajo nebo IZQUERDA) a máme zde také možnost volby mezi jedním nebo dvěma hráči.



Hra se skládá z těchto částí:

Step 1 - obstackle course (okruh s překážkami)

Step 2 - Firing range 1 38 hits (střelba, povinno zasáhnout 38 terčů)

Step 3 - Iron man race (trasa pro železné muže, ve volné přírodě musíte zdolat všechny překážky)

Step 4 - Firing range 2 95 hits (střelba z bazooky, nutno zasáhnout 95 terčů)

Step 5 - Arm wrestling (přetlačování rukou, páka)

Step 6 - Firing range 3 30 hits (poslední střelba, 30 terčů)

Step 7 - Fighting with instructor (boj s instruktorem)

Level 1 vidíte z přiloženého obrázku, takže úsudek o grafice a provedení si jistě uděláte kladný. Co se týče hratelnosti musím říct, že se pravděpodobně jedná o nejhůře provedenou hru od Oceanu. Chcete-li hru uhrát musíte zákonitě zničit nejméně dva joysticky, nehledě na nervy kolem stojících, protože ač děláte co děláte, tak Vás program nějak převeze nehledě na to, že v některých dílech jsou obzvláště slepá místa, do kterých když se dostanete, můžete vše hrát znova.

Grafické provedení této hry je vynikající, to se musí Oceanům nechat. Rovněž hudba a zvuky jsou docela dobré (trochu zvláštní, ale ujde to) a jinak nevím co by se o této hře dalo více napsat. Kvedlačka joysticků a to je tak vše...

JSH

„NOVÉ" PRO

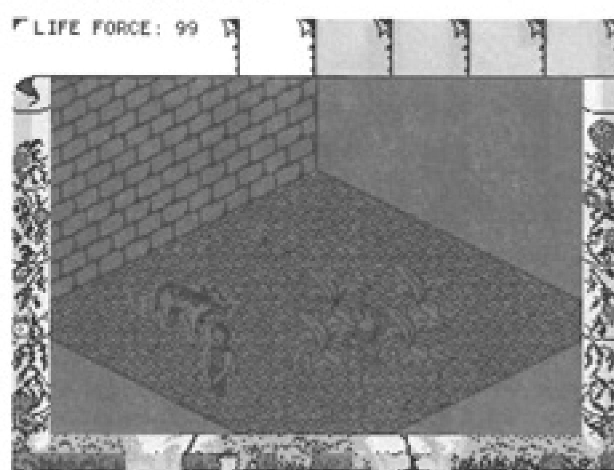


Možná jste si už všimli (možná že ne), že se mi do rukou dostaly hry, o kterých jste slyšeli jen sporadicky a nebo taky vůbec. V titulku píšu nové trochu v uvozovkách, protože tím hlavně myslím nově nalezené starší hry.

V PROXIMA MAGAZINE brzy vyjde takový malý popis na zajímavou hru HEROQUEST Return Of The Witchlord. Ačkoliv první verzi má řada majitelů Specter, tak druhou jsem u nás v ČR (dokonce ani v SR) nesehnal. Lhal bych, kdybych řekl, že nesehnal vůbec, ale podařilo se mi sehnat asi dvě verze (jedna 48k a to je mi jaksi (Vacsy) na nic) a druhá už byla konečně 128k, ale CRACKED BY Theo De(?)il a ta se po několika minutách kousla. Takže mi nezbývalo nic jiného než třeba kontaktovat pár známých v Jižní Americe a hru od nich sehnat (téměř koupit a nechtějte znát způsob platby). Kompletní verzi této hry jsem obdržel naprosto vpořádku (originál) a bez všemožných fejsů a hlavně SNAPů jsem ji upravil do formy přijatelné všem majitelům diskových systémů (packed atd.).

Další hrou která Vás asi chytne za srdce je starý dobrý Arkanoid 2. Kupodivu i toho mám ve verzi 128k, kde navíc hudba a velmi hezké zvuky na AY. Pokud vím, tak u nás tuto hru asi nemá naprosto nikdo (leda že by si ji chrochtal jen sám pro sebe). Rovněž jsem Arkanoida (pochopitelně že originál) chytl za pačesy a pořádně ho zakompresil a zapoukoval (ať se na mě Imagine nebo kdo to dělal nezlobí, ale level 27 prostě neuhrajete o ostatních nad 23 ani nemluvě), takže můžete Arkanoida zase nahrát kdekoliv a na čemkoliv.

I pro mě osobně bylo dost šokující, když jsem na jednom kompletu (a teď se podržte) z Grónska (fakt nekecám) objevil zajímavé textové hry od DELTA 4 (Bored of the rings 1,2 a 3). F. Fuka o nich kdysi psal ve svých Počítačových hrách, ale po úmorném shánění tady u nás (i ve středomoří) jsem je nikde nemohl sehnat. Dnes už je mám. Přišly na trochu dost peněz, ale to Vás asi nezajímá. Hry jsou parodií na textovky stylu Hobbit. Už název sám říká Bored of the rings, což v překladu znamená Znuděn prsteny (myšleno Tolkienovými Pány prstenů) a všechny tři části jsou velmi kvalitní. Přestože nejsem brutálním pařanem textovek, tak se mi podařilo sehnat (z Grónska to ale už nebylo -tentokráte z Německa) třeba další parodii na Hobbita a to Boggita, o kterém rovněž F. Fuka něco málo napsal ve své brožuře. Boggit začíná podobně jako Hobbit. Autoři (Fergus McNeil a Judith Child (jen málo žen tvořilo na Spectru, vzpomeňme třeba ještě Sindy White a její geniální ANT ATTACK.- K S. White se vrátím ještě později) zde opět využili grafiky a textů, které do sebe kombinoval Hobbit. Velmi zajímavé je hlavně to, že jsem se ani po několika hodinách nedostal z první místnosti a celá hra mi spíš připadá jako jeden velký anglický žertík (budu ale strašně rád, když se budu v tomto mýlit), protože ač jsem dělal co jsem dělal, nemohl jsem přijít na to, jak se vyšplhat oknem ven, nebo zadat kód do zelených dveří (vše v té hře je zelené). Na pomoc přišel jeden zběhlejší pařan textovek (a to jich už taky projel dost) a přišel jen na dvě věci. V místnosti je truhla, zdánlivě v ní nic není. Jakmile uděláte PICK UP tak skočíte do bedny (PICK UP je při tom zvedni, vezmi nebo podobné slovo), pochopitelně že musí být otevřená, a v ní najdete notýsek s daty narození Vašich přátel (data jsou nesmyslná a tak Vás napadne, že to budou asi nějaké kódy do dveří). Jak z bedny ven mě trochu pobavilo - CLIMB OUT, člověk by čekal něco jiného. Ale nejlepší je skočit do bedny příkazem PICK UP... No nevadí pojdmě si říct něco dál... Podrobně jsem nerozepisoval Zelenou toaletu na jihu, to že seskočil z okna Grandalf a položil před Vás čokoládu, která pak vybuchla, když jste mezitím prohledával toaletu atd. atd., takže zkuste otevřít dveře, nebo zadat kód z notýsku. Jak to udělat opravdu nevím, ENTER CODE a nebo něco podobného nejde, takže Vám nezbývá nic jiného, než hledat další a další věci. Ačkoliv nic nevidíte (coby Bimbo) můžete zkusit třeba EXAMINE PICTURE (jsou nakresleny na stěnách) a dozvíte se něco o lichých číslech, ale pak byl alespoň mému trápení konec. Bimbo dostal hlad, zakručelo mu v břiše a zemřel. Pravděpodobně je výše napsané mou neznalostí textových her, anglickým humorem (eventuelně anglickým chápáním rozličných věcí), a částečnou znalostí angličtiny, takže tohle vše má pravděpodobně vliv na to, že se dál v této hře nehnu. Nevadí, v Boggitovi si můžete ulevit třeba slovem SHIT a program Vás pošle na zelenou toáletu, protože v hale TO udělat nemůžete a ztrácíte s tím čas. Takže jestli uděláte SHIT na toáletě, tak se ze záchodové mísy vyklube šílený Monster a strašně Vás kousne (kam, to se neví), řekne Vám „uvidíme se později!" a pak zase zmizí. Můžete rovněž zkoušet i nadávky, mluvit na někoho a tak dál.



Další zajímavou hrou o které jsem nevěděl, že by mohla být 128k byl Iron Lord. Toho jsem sehnal u Indiánů skoro až na planinách Nasca a po jeho nahrání jsem byl unesen, co tu všechno je najednou. Popis této hry vyšel v Proxima magazine 1/96. Iron Lord 128 má vše, co měla 48 verze, dohrává se pouze část BATTLE a DUNGEON. Je tu dobrá hudba na AY, nějaká grafika navíc a to je tak asi vše. Jak jsem hru dostal, tak jsem ji okamžitě rozbil (pochopitelně bez MFC nebo SNAPu) a zjistil jsem, že úprava pro D40 nebo jiné diskové systémy by člověku, který v tom má trochu

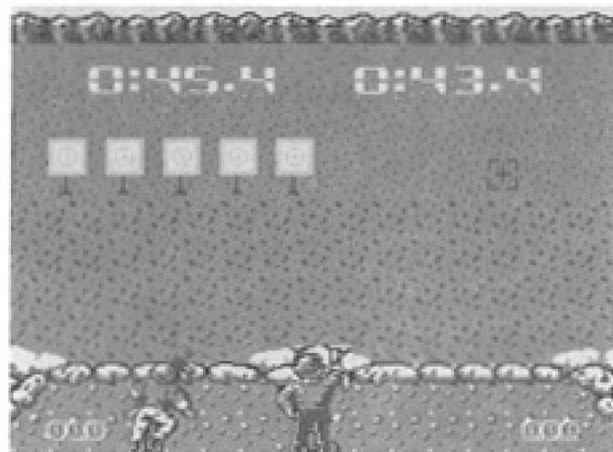
ZX 48 A 128

praxi, zabrala cca 30 minut (zase i s dopravou babičky na nádraží) a člověku, který strojáku rozumí alepsoň trochu, asi o něco víc, ale stejně jsem to přehnal. Mě to trvalo (samotné loadery) asi 5 minut a zbytek proflákal kompresor a finální rozeldirovací rutinky a podobné srandičky nutné k dobrému designu formátu hry.

Výše jsem uvedl zmínku o Sandy White, jedné z mála žen, které na Spectrum něco naprogramovaly. Spolu s Angelou Sutherland dala dohromady velmi zajímavou hru I Of The Mask, na jejíž smysl jsem zatím nepřišel. Po něčem střílíte, někam chodíte, beze smyslu poletujete v prostoru, fakt nevím, musel bych kecat (beztak už kecám). Hra je zajímavá v tom, že je její průběh podobný trochu freescape. Na to, že je hra z roku 1985 a že ji naprogramovaly něžná pohlaví (tedy jak kdy, i ženská může být drsná) je to opravdu provedením dobrý gejm.

Mezi další šokyalistycké gamesy patří třeba Sigma 7 od firmy Durell a to opět ve verzi 128k. Pokud vím, tak ji měl u nás jeden člověk. Dokonce byl z Moravy, ale asi Spectrum prodal dlouho před tím, než se mi ho podařilo nakontaktovat. Takže opět JihoAmeričtí Indiáni zapracovali a hru poslali na zcela neznáme kazetě - (Hurricane c90 Made in Bolivia). Kromě hudby a zvuků na 128k, nemá hra nic navíc a mám takový dojem, že funguje i na 48k + AY, takže majitelé těchto strojů si přijdou na své.

Mezi další velmi zajímavé hry, o kterých ví jen pár zasvěcených u nás, jsou například tyto : Eidolon 128k, Tau ceti 128k (special edition), Redmoon 128 (adventure), Saboteur 2 128, Failight 2 128, Snowball in the hell 128 a další. Kromě Saboteura 2 128, který byl špatně kraknut se firmě OMAR PICTURES podařilo výše zmíněné hry sehnat (do krásného stavu je přivedl JSH).



nyní mini recenze k některým hrám...

Eidolon 128 (viz. o stránku zpátky). Tato hra patřila dlouho mezi ty ztracené navždy, ale naštěstí ji OMAR našli, takže se o radost z této hry můžeme podělit s Vámi. Eidolon 128 je pravděpodobně jeden z nejlepších Dungeonů pro Spectrum. Vaším cílem je sbírat diamanty, zabíjet všelijaké neřádstvo a postupovat level od levelu stále víš (až možná na hladinu Lochneského jezera). Ve verzi 128k dokonce hraje hudba na AY a ve hře jsou i zajímavé zvuky. Ačkoliv na Spectru nikdy DOOMa neuvidíme tak vězte, že Eidolon se svým provedením a rychlostí pohybu v 3D prostoru blíží v hratelnosti k



toliko zavrhovaném a zároveň opěvovaném DOOMu.

Další neuvěřitelnou novinkou je Tau ceti 128. Jak už jsem řekl, tak se vlastně jedná o široké rozšíření 48k verze. Na hrací ploše přibyly různé věže, energetické koule, dokonce můžete nalézt i soptící sopku a mnoho jiných věcí. Více než toto udiví různé mega informace na začátku a i v průběhu hry. Informace o zbraních nepřátel, různé mapy měst jsou provedeny s naprostou pečlivostí jako na 16ti a 32 bitových počítačích. Ačkoliv upgrade této hry Pete Cooke sám nedělal, nutno říct, že podobných her, které jsou „vyfintěny" do takových podrobností jsem viděl málo, za což jemu, tak i Johnu Mencombovi patří náš dík.

Failight 2 128 je pokračováním známeho Failightu od Bo Jangeborga (tvůrce produktů na SAM COUPÉ). Fairlight 2 128 (možná existuje i 48k verze) má fantastickou grafiku, hratelnost a perfektní STEREO hudbu na AY. Oč přesně v této hře jde zatím přesně nevím (hrál jsem jen z důvodu otestování), takže se nechte překvapit někdy jindy.

O textových hrách Snowball In The Hell



128, Redmoon nebo Worm In Paradise (vše od Level 9 a Mandarin) si může player klasických textovek (Boggit, Hobbit, Beerland...) jen zdát, protože nehledě na rozsáhlost místností (128k RAM je holt něco jiného než 48) můžemte psát do dialogového řádku i tehdy když se na obrazovku vykresluje místnost nebo krajina (což u textovek zrovna nebývá zvykem, že).

Aby tento článek nevyzněl jako sebechvála mého herního potenciálu: mám jen 600 her (+- autobus) a zdaleka nemám vše, co bych chtěl. Hry, které mám asi jenom já (viz. v tomto článku) si pochopitelně nechci nechat jenom pro sebe a Škrblit si, kolik perfektních her mám a že je nemá nikdo jiný, taky nebudu. Sám osobně sháním třeba Blood brothers 128, Savage 128, Hysteria 128, Zynaps 128 a nebo Bloodwych 128 (ale hlavně neten notorický známý Multiface (a jsme zase u SNAPu)), takže pokud máte, dejte vědět.

Závěrem... Při pohledu na to, že pro Spectrum bylo vyrobeno okolo 10 000 her (údaj z let 1989/1990), neznám prakticky nikoho kdo by měl větší arzenál software pro Spectrum než 2000 her. Pokud mi bude chodit denně tak 5 nových her, abych schrastil vše, co bylo pro Spectrum napsáno (osobně si myslím, že to bude něco okolo 12 000 až 14 000 her + všemožných programů) strávím u toho asi tak 6 nebo 7 let. A to mi opravdu tolik her denně nechodí, takže to vidím leda tak na další 1/4 století. Až to vše nachrastím, tak to smažu a koupím si nějaké Supertium 9999986 a implantuju si jej do hlavy (včetně 21" monitoru a SCSI 850 GB HDD, vše ve velikosti hlavičky od sirek).

Pro dnešek by to asi opravdu mohlo stačit, takže se těším zase příště nashledanou...

Pouze pro Proxima magazine

JSH

CD GAMES PACK



Je to neuvěřitelné, ale je to tak - už i pro Spectrum existují hry na CD! Toto balení zahrnuje 30 nejlepších her od Code Masters. Jediné, co potřebujete k rozběhnutí programů, je mít CD přehrávač a počítač kompatibilní se ZXS. Díky digitální nahrávce předejdete všem chybám při nahrávání... a ta rychlost!

Je to bomba! Při nahrávání her do počítače už nemusíte čekat minuty, ale jen vteřiny. Nemusíte mít strach, že programy nejdou po nějaké době přečíst. A ušetříte plno místa, vždyť na CDčko se vejde něco kolem dvanácti mega. A ta jednoduchá obsluha...

Co všechno obsahuje CD Games Pack? CD kabel k propojení počítače přes joystick port a zdířku sluchátek v CD přehrávači, kompaktní disk s 30 výbornými hrami, software pro obsluhu nahrávání z CD a manuál.

Určitě mi dáte za pravdu, jak jsou tyto hry skvělé: Arcade Flight Simulator ● ATV Simulator ● Bigfoot ● BMX Freestyle ● BMX 2 Parts 1 & 2 ● Death Stalker ● Dizzy ● Fast Food ● Fruit Machine Simulator ● Ghost Hunters ● Grand Prix Simulator ● International Rugby Simulator ● Jetbike ● Moto X Simulator ● Ninja Massacre ● Phantomas ● Advanced Pinball Simulator ● Pro Skateboard Simulator ● Pro Ski Simulator ● Pro Snooker Simulator, Redmax ● SAS Combat Simulator ● 4 Soccer Simulators ● 3D Starfighter ● Star Runner ● Street Gang Football ● Super Robin Hood ● Super Stuntman ● Treasure Island Dizzy ● Twin Turbo V8 ● Vampire.

To všechno obsahuje pouhé jedno CDčko!!!

Nyní pár slov o zapojení CD přehrávače s počítačem (ZX Spectrum, Didaktik a kompatibilní). Toto propojení je přes propojovací kabel dodávaný spolu s CDčkem. Jeden konec, na kterém je konektor JACK, zapojíme do CD přehrávače na místo sluchátek a druhý konec do INTERFACE na místo joysticku, buď KEMPSTON nebo SINCLAIR 2.

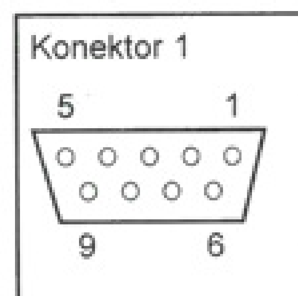
Pokud máte na joystick jiný konektor nežli je na propojovacím kabelu u CDčka, budete si muset vyrobit redukci mezi tímto a vaším konektorem.

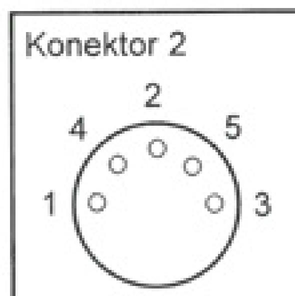
Konektor 1 je konektor na propojovacím kabelu přímo od výrobce CDčka.

- vývod 1 - JOY nahoru
- vývod 6 - JOY fire
- vývod 8 - JOY GND (zem, společný)

Konektor 2 je další velmi používaný konektor na JOYSTICK.

- vývod 1 - JOY nahoru
- vývod 2 -JOY GND (zem, společný)
- plášť je - JOY fire





Jestliže tedy máte na připojení joysticku k počítači konektor 2, tak pro vás platí, že musíte vývod 1 konektoru 1 zapojit na vývod 1 konektoru 2, vývod 8 konektoru 1 zapojit na vývod 2 konektoru 2 a vývod 6 konektoru 1 zapojit na plášť (kovový obal) konektoru 2.

Máte-li připojený CD přehrávač k počítači, můžeme přistoupit k vlastnímu nahrání programu.



Nejprve nahrajeme zaváděcí program z kazety do počítače (LOAD "" a stiskněte ENTER). Po nahrání programu si zvolíte přes jaký joystick máte CD připojeno - 'K' KEMPSTON a nebo 'S' SINCLAIR 2. Po stisknutí příslušné klávesy se vám vypíše, přes jaký port bude uskutečněn přenos. Toto oznámení potvrďte klávesou ENTER. Nyní nastavte hlasitost na vašem CD přehrávači asi na polovinu (hlasitost nemusí souhlasit, proto jí možná budete muset nastavit trochu jinak). Dále stiskněte klávesy Q, U, I, T (najednou) a spusťte CD přehrávač, na kterém jste nastavili číslo hry, kterou jste si vybrali. Pokud jste postupovali správně, měla by se vám hra nahrát. Jestliže vás hra už omrzela, stiskněte klávesy Q, U, I, T (znovu najednou) a spusťte CD přehrávač s číslem nové hry. A tak stále dokola, až do vypnutí počítače nebo do RESETu...

Přejeme Vám příjemnou zábavu!!!

DISKOVÝ ŘADIČ MB 02

MB 02 je diskový řadič pro ZX Spectrum. Jeho prezentace byla k spatření na SAMCONu 1994 a 1995. Nyní Vám konečně přinášíme několik informací o tomto systému.

Kapacita diskety:

HD - 1.8 MB

DD - 840 kb

rychlost přenosu:

HD - 40kb/sec

DD - 22kb/sec

interní paměť:

2 kb EPROM (classic)

128 kb SRAM

64 kb EPROM (služby, utilitky - expanded)

128 kb SRAM až 512 kb SRAM (možnost rozšíření)

LOAD a SAVE rutiny:

klasicky na 1366 a 1222 (bezproblémový převod her z TAPE na DISK)

možnost nahrávání Headerless files tak jako na tape (ix, de, ld a, flag, scf call 1366)

BS BASIC, BS DOS a BS BIOS - BS BASIC je klasický BASIC ZX Spectra, avšak je vylepšen o řadu věcí (POKE 16384; 65535, POKE 32768; A$... CLS barva). Dále je BS BASIC opraven od řady originálních chyb. Povolení zápisu do BS BASIC dává možnost upravit si BASIC podle vlastních potřeb (např. České příkazy, emulace TURBO rom a podobně). BS DOS obsahuje komfortní služby pro práci s diskem (obdobné jako u D40 nebo D80).

Adresáře: Každá disketa je rozdělena na 256 adresářů. Každý adresář může obsahovat zhruba 65 tisíc souborů (ano!! šedesátpěttisíc souborů). Nikdy se Vám nemůže stát, že budete mít disk z poloviny zaplněný a plný adresář. Každý adresář může mít i své jméno. Přepínání adresářů nejenom $0-255, ale i podle jmen (příklad $"pracovni" a podobně).

Počet připojitelných mechanik: DOS umožňuje obsluhovat až 255 mechanik FDD (nutné však hardwarové rozlišení mechanik). V základní verzi 2 a v nové verzi můžete bez problémů připojit až 4 FDD !!

Multitasking: Při nahrávání Vám může běžet IM2 a na nahrávání to nemá žádný vliv (pokud nepřehrajete vektor přerušení nebo rutinu samotnou). Pryč jsou doby, kdy Spectrum nahrávalo a to bylo vše. Dnes jako i na Amize můžete nahrávat díly do hry a přitom Vám bude znít hudba. DOS rutiny umožňují ještě i druhou formu multitaskingu. O ní se dočtete v dokumentaci o MB 02 (nebo na vlastní přání).

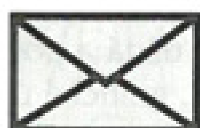
Animace: Rychlý přístup na disk umožňuje velmi plynulou animaci i prostřednictvím Basicovského programu 1 load screen: goto 1. S použitím DOSovských služeb (ev. sekvenčním nahráváním z DOSu) docílíte fantastičtější diskové animace než ukazoval JSH na SAMCONU 94 a 95 !!

A nejenom to, co jsme výše napsali. Daleko víc, než známe o disketovém systému pro Spectrum, můžete očekávat od MB 02. Jak už jsem výše napsal, můžete si udělat vlastní emulátor TURBO ROM (již existuje), nebo si napsat vlastní NMI menu (existuje již MULTIFACE 4.10), při startu BASICU se Vám může objevit WINDOWS logo (neexistuje, ale není problém) a podobných srandiček na Vás čeká milion.

Spectrum se po připojení MB 02 nestává jen lepší hračkou, ale profesionálním nástrojem pro vlastní tvořivost! Pokud váháte, tak si přečtěte tento článek ještě jednou a srovnejte parametry tohoto stroje s parametry našich i zahraničních diskových systémů. Uvidíte, že za cenu za kterou si koupíte MB 02 nezískáte tak výkoný prostředek pro tvorbu jinak neuskutečnitelných programů. Rozhodněte se a dejte nám vědět na adresu:

JSH
687 31 ŠUMICE 110
Okr. Uh. Hradiště
tel: 0633/63 45 54





Vážení,

děkuji za novou verzi programu Desktop, nyní vše funguje na 100%. Nyní se mi však vyskytnul jiný a daleko větší problém. Koupil jsem si Didaktik Kompakt (3,5" mechanika), ale některé programy ze ZX Spectra+ (+D40) nefungují na "Kompaktu"! Prosím o informaci či jinou pomoc, jaký je rozdíl mezi těmito počítači.

Jestli by pomohlo změnit nějaké Poke, Outy... Nebo upravit celý program. Jedná se např o hry GALACTIC GUNNER, START SWALLOW, COBRA, GREMLINS II, ATHENA... z hudebních AY dem pak např. NANODEMO, PANG SHOW, MEGADEMO S3...

Jedná se asi o 15 programů z více jak 800, ale bohužel to jsou právě ty nejoblíbenější a nerad bych se s nimi loučil.

Snad chápete, proto Vám děkuji za sebemenší radu.

S pozdravem

AMatérské SOFTware.

P. S. Psal jsem přímo k výrobci Didaktiku, ale doposud jsem nedostal odpověď.

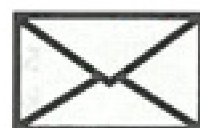
Hm, nechci vypadat jako šťoural, ale já bych rozhodně svoje milované Spectrum za Didaktika nikdy nevyměnil... brr.

Myslím si, že problém způsobuje vektor přerušení IM 2, resp. „opravy" v ROMce Didaktiků.

Protože programátoři se snaží šetřit místem, co to dá, vykoumali, že nejkratší způsob, jak vytvořit vlastní přerušení, je ukázat vektorem na poslední byte paměti, do něj vložit 24 (relativní skok zpět, operand si vezme procesor z adresy 0, tedy z ROM! - geniální), skočit o pár adres zpátky a tam umístit rutinu IM 2 nebo odkaz na ni. K tomu je ovšem zapotřebí, aby v ROM byla pasáž „zbytečných" hodnot 255, které adresaci vektoru IM 2 zařídí (princip IM 2 nebudeme rozebírat, můžete ho najít třeba v Universumově knize Assembler a ZX Spectrum 2).

Protože Didaktik nemá v ROM tolik 255, může dojít k situaci, že vektor ukáže do neznáma a program se zhroutí. Řešení je asi takovéto: najít inicializaci IM 2 (instrukce LD A,XX a LD I,A) a pokud se do registru A ukládá hodnota 58, změnit ji na 59 (těmi čísly si nejsem 100% jistý, ale pokud vynásobíte obsah A * 256, dostanete adresu, kde v ROM musí být 256x hodnota 255 - pro kontrolu).

Problém samozřejmě může být i něčem jiném, ale já si myslím, že za to může přerušení...



Vážení,

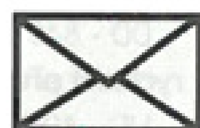
obracím se na Vás s prosbou o pomoc. Nechal jsem si v Kompakt-servisu ve Veselí nad Moravou upravit počítač Didaktik Gama na repliku ZXS 128. Samotný počítač pracuje bez závad, ale nespolupracuje s řadičem ZX Diskface Quick. V módu 128 počítač nereaguje na stisk kláves, v módu 48 "bez úprav" se sice objeví úvodní hlášení DP DOSu, ale počítač se při stisku jakékoliv klávesy (s vyjímkou numerických).

Obrátil jsem se již na firmu Kompakt-servis, dále na pana Drexlera, a ten mi doporučil Vás, protože se již těmito počítači nezabývá. Proto nyní prosím Vás, zda byste mi mohli pomoci nebo mi sdělili adresu někoho, kdo by si věděl rady. Odpověď prosím zašlete na přiloženém lístku.

Předem Vám děkuji.

S pozdravem Benedikt Juris.

Problém je v tom, že po předělání ZXS 48 na 128, už neexistuje mód „bez úprav" (tuším, že úprava zahrnuje vyškrábnutí spoje na plošňáku). Jako jedinou možnost vidím obrátit se na Kompakt Servis, aby se pokusil sestavu zprovoznit. Jiné řešení asi neexistuje, protože firma Dataputer (alespoň podle mých informací) již není mezi námi.



Vážení,

nedávno jsem při návštěvě Prahy zakoupil v prodejně Klub 602 časopis Proxima magazín a to 1 i 2/95. Časopis se mi líbí a už se těším na další číslo. Zajímalo by mě, zda existuje na Spectrum (mám 128 +2B) program, který by podobně jako emulátory ZX na PC umožnil provozovat programy a hry z jiných 8-mi bitů, např. z C64 apod.

Předem děkuji.

M. Vančišin

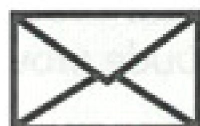
Osmibitové počítače emulují jiné osmibitové počítače s velkými problémy. Doposud jsem neviděl (ale netvrdím, že neexistuje) jiný emulátor než ZX Spectrum pro SHARP MZX 800, který ovšem běhá relativně slušně. Proč je emulace taková problém?

Každý osmibitový počítač je něčím originální (jiný obraz, jiný zvuk, jiný procesor, jiná velikost paměti, atd...), ale jedno mají podobné - jsou na stejné úrovni a není v silách jednoho z nich, aby „přechroustával" strojový program druhého a ještě to stíhal v reálném čase.

Emulátor Spectra na SHARPu je založen na tom, že SHARP má více RAM než ZXS 48. Tam, kde je u Spectra ROM (0-16383) má SHARP RAM, takže se do této oblasti v pohodě natáhne celý Basic,

tabulka znaků, atd. a ještě trochu místa zbyde - tam je umístěna rutinka, která občas přenese obsah videoram Spectra do videoram SHARPa. Výsledek - běží jenom jednoduché a nezáludné programy, cokoliv, co je více spjato s hardwarem nebo je náročné na vykreslování stojí za houby nebo se to hroutí.

Myslím, že na Spectrum žádný emulátor jiného počítače neexistuje (vyjma emulátoru Amigy od Patrika Raka, ale to je spíš takový aprílový žertík).



Vážený George K.!

Velmi obdivuji George K.'s listárna, Proxima magazine, Ernieho, Vaše programy (včetně Universumových), firmu Proxima jako takovou. Jako vždy následuje po chvále prosba, tak ani já nebudu vyjímkou.

Mám několik otázek:

1) Nemohl by Proxima magazine vycházet tak, aby předplatitelům přicházel začátkem měsíce (1/96 vyšlo 10. 2., ve schránce jsem ho našel 19. 2.)?

2) Jaká je adresa pana "JSH"? Chtěl bych se ho na něco zeptat; pokud nechce zveřejnit adresu, jestli by mi mohl alespoň odepsat, známku vrátím.

3) Jaký je cíl hry Sentinel? Jak se ovládá?

Při případné odpovědi děkuji.

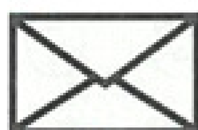
Jan Otvinovský (JOHNYX)

Určitě si říkáte, že všechny tyhle pochvalné dopisy uveřejňuji kvůli tomu „obdivu", co se mi v nich dostává, ale není to tak. Já je uveřejňuji kvůli... no... no kvůli tomu obdivu.

ad 1) PROXIMA magazine nemůže vycházet začátkem měsíce, protože to není měsíčník, ale občasník. Pochopil bych, že by mělo smysl, aby chodil koncem měsíce, ale to by v něm musely být alespoň dvě stovky na nájem... A teď vážně. Datum v tiráži, kdy magazín vyšel, je orientační. Jednotlivé strany vznikají napřeskáčku a proto pouze odhadujeme, kdy dostaneme hotový časopis z tiskárny (navíc doba tisku je rovněž proměnná a ne konstanta).

ad 2) Adresu Jacksona Hollise alias Feddyho najdete na str. 31 tohoto čísla (pod článkem o diskovém systému MB 02).

ad 3) Návod na hru Sentinel vyšel kdysi v ZXM (tuším, že to bylo v roce 1992, ale možná se pletu). O co ve hře přesně jde nevím (nahrál jsem si ji jenom kvůli tomu pětikanálovému zvuku od Follina).



Dobrý den.

Potřeboval bych bližší informace o tiskárně D100. V příručce DESKTOP je jenom o ní zmínka.

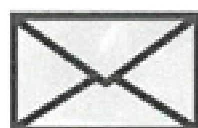
Mám počítač DIDAKTIK M a k němu přípojku INTERFACE M/P. Potřeboval bych blížší informace, aby mi tiskárna tiskla v programu DESKTOP.

Předem Vám děkuji a na shledanou.

Radek Večeřa

Pro tisk na D100 z Desktopu existuje utilita, kterou nabízí firma PROXIMA (viz. ceník).

Jako bližší informaci k tiskárně Vám mohu říct jen tolik, že je snad polská, ne moc dobrá, údajně kompatibilní s EPSON a navíc co kus, to originál. Howg.



Vážený pane George K.,

vlastním Váš Dr. Disk a chtěl jsem ho využít k opravě poškozené diskety. Pokoušel jsem se napravit závadu, hlášenou CRC error. Po mnoha pokusech jsem se rozhodl aspoň zachránit překopírováním (v režimu editoru) nepoškozené soubory. Překopírované soubory jsou vždy typu "B" a nikde v manuálu jsem nevyčetl, jak je nahrát funkčně do počítače. Na novém disku je nahrán soubor ve stejné formě jako na originální disketě. Prosím Vás, poraďte mi, jak uvedený problém zdárně vyřešit. Přeji Vám hodně spokojenosti z vykonané práce. Děláte to výborně. Jen tak dál.

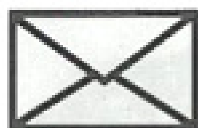
S pozdravem

Milan Spáčil

Pokud operační systém MDOS hlásí chybu CRC, znamená to, že sektor sice přečetl, ale že nesouhlasí kontrolní součet, tudíž je něco špatně.

V režimu editoru - při editaci označujete sektory, ze kterých chcete vytvořit soubor, který je nakonec zkopírován na zdravou disketu. Soubor má příponu B a do paměti ho nahrajete LOAD* "" CODE adresa.

Pokud disketa obsahuje soubor s vadným (CRC) sektorem, překopírujte ostatní soubory na novou disketu např. pomocí TOOLSu 80. Pak nechte proběhnout kontrolu v Dr. Diskovi (tak, aby program kontroloval čitelnost sektorů náležících k jednotlivým souborům) a ve chvíli, kdy Dr. Disk ohlásí chybu CRC, nechte ho, aby obsah sektoru překopíroval jinam. Soubor pak pravděpodobně bude v pořádku, ale není možné vyloučit, že data jsou poškozena.



Vážení,

měl bych na Vás několik dotazů. Před nedávnem jsem si u Vás objednal (telefonicky) 24 jehličkovou tiskárnu LC 240. Zatím tiskne, ale zajímalo by mě jak se používá automatický podavač papíru. V návodu se píše, že se "dá" papír, dvakrát stiskne tlačítko PAPER a tiskne se. Já ale mám jinou zkušenost. Dám papír, dvakrát stisknu tlačítko a... nic. Tiskárna výstražně zapíská a tím veškeré pokusy končí. Když jsem si tiskárnu prohlížel (podavač), tak je jasně patrná mezera mezi převody. Sice tam je to potřebné "mezikolečko", ale nevím, jak ho při podávání papíru přidržovat. Když jsem se ptal místních odborníků, mluvili něco o instalační disketě. Jenomže tady je další problém. Já mám jenom hloupoučký DIDAKTIK a s touto disketou nemohu nikdy komunikovat. Poraďte mi prosím, jak na to.

Ten pán u telefonu věděl jakou sestavu mám a tuto tiskárnu mně doporučil. Má prý delší "záruční dobu" na tiskovou hlavu, než tiskárny EPSON. Ale potom mě zase mate, proč je tedy v dodacím (záručním) listu napsáno, že záruční doba je šest měsíců. Telefonicky mně bylo sděleno, že záruční doba na tiskovou hlavu je jeden rok. Proč takové nesrovnalosti?

Tak to bude snad vše, co mám na srdci.

S pozdravem Pavel Jakl.

Místní odborníci asi odborníky nebyli, protože hledat souvislost mezi podavačem papíru a instalační disketou je hmm... no, vždyť víte co. Problém vyřeší, když dáte do podavače více listů (asi tak jeden cm).

Záruční doba je skutečně jeden rok. Za nesrovnalosti se omlouváme.



Milá PROXIMA,

vzhľadom k tomu, že ste najspolehlivejšia firma pro uživateľov počítačov ZX Spectrum a kompatibilných, obraciam sa na Vás s prosbou o radu, a to:

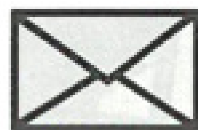
Či by ste mi mohli poradiť ako nainštalovať do ART - studia D40 ovládač pre tlačiareň BT 100. V manuáli k ART-Studiu bolo napísané, ako to naištalovať, no neviem, ako vlastně zohnať vhodnú rutinu, aby fungovala BT-100 na ART-Studiu.

Riči

Vzhledem k tomu, že takováto rutina není v nabídce PROXIMY, budete se muset obrátit na nějakého známého ve Vašem okolí nebo si rutinu naprogramovat sám.

Programovat nemusíte od začátku, můžete vyjít z rutin, které se k BT-100 dodávají nebo z rutin pro tisk z Desktopu.

Toto je také možnost, jak obrázek vytisknout: nahrajte ho do Screentopu, převeďte z barev do čb formy, nahrajte do Desktopu a vytiskněte. Je to sice trochu krkolomné, ale než seženete rutinu přímo do ART-Studia, tak to snad bude stačit.



Vážená PROXIMO,

rád bych vznesl jeden dotaz ohledně ZX Spectra. Ačkoliv už dávno jsem přestoupil ke třídě PC, nikdy jsem na svého Didaktika nezapomněl. Proto se Vás chci zeptat, zda neexistuje emulátor Didaktik - PC. Jedná se mi totiž o to, aby uměl pracovat s disketovou jednotkou D40. Můj emulátor to neumí (umí pracovat jen s MGF přes nějaký interface, který nemám).

Doufám, že mi poradíte.

Lukáš Mižoch

Obávám se, že emulátor podle Vašich představ neexistuje; jednak neexistuje emulátor Didaktiků (pouze Specter) a navíc žádný z nich nedokáže pracovat s disketami formátu MDOSu.

To první (emulátor Didaktiku) lze vyřešit snadno - do emulátoru Z80 jde nahrát i jiná ROM (musíte si vytvořit soubor .BIN), takže stačí uložit obsah adres 0 - 16383 na disketu a pomocí EIM převést do PC (dále podrobněji viz. text dodávaný s emulátorem).

To druhé (MDOS) bude horší. Leda napsat autorovi Z80, jestli by svůj výtvor nechtěl vylepšit.

na dopisy odpovídal

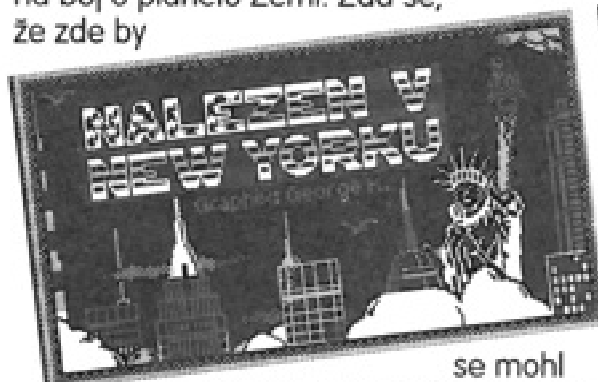
George K.

PROXIMA SOFTWARE

INFERNO

Inferno je střílečka, která Vás zavede do vesmíru, jak ho rozhodně neznáte. Svedete v ní nelítostný boj s civilizací Orgaidů, a to jak na Zemi, tak na jiných planetách systému. V boji Vás bude provázet pestrobarevná grafika a kvalitní zvukové efekty.

Orgaidé dobyli a ovládají polovinu všech systémů Konfederace. V současnosti probíhá boj o planetu Zemi. Zdá se, že zde by se mohl postup Orgaidů zastavit, motivace našich vojsk je neobyčejně vysoká - Země je naše kolébka a musíme ji ubránit za každou cenu.



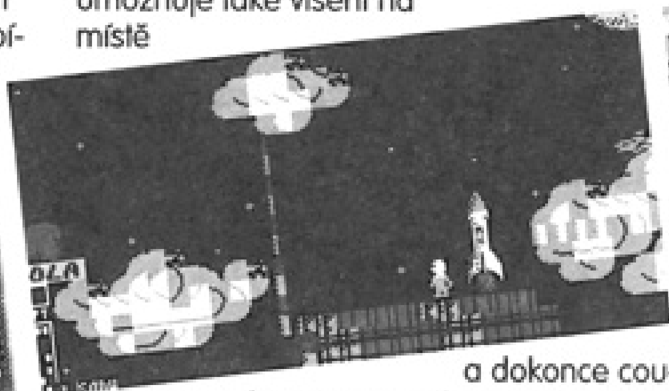
V náš prospěch hovoří skutečnost, že se nám podařilo vyrovnat technologický náskok Orgaidů - naše zbraně jsou nyní přinejmenším stejně dobré jako jejich. Hlavní eso v rukávu představuje bitevník **PEACEMAKER**.

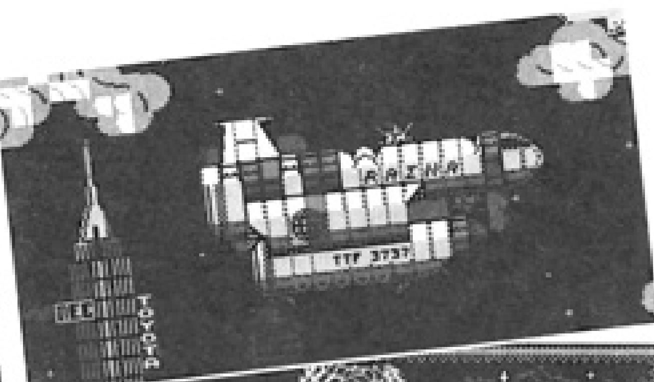
Peacemaker je nejnovější typ víceúčelového bitevního letounu, pro použití na všech planetách pozemského typu. Prototyp byl dokončen před třemi měsíci a po odkoušení jsou jím přezbrojovány všechny pozemské síly. Máte štěstí, že se dostáváte k jednotce, která již byla přezbrojena.

Peacemaker má plno přídavných zbraňových systémů, které se instalují do pumovnic. Umožňují měnit schopnosti a možnosti letounu v závislosti na plněném úkolu. K dispozici je celkem 16 zbraní a přídavných zařízení - 4xR1A Kobra, 4xR3C Zmije, 4xR4B Krtek, 4xR9 Skunk, 8xB20 Padavka, 1xSB1 Superbomba, 8xM10 Dikobraz, 1xG25 Gladiator, 2xA25 Aureola, 6xPSA5 Prskavka, 1xE12 Energo, 8xECM Chameleon, 2xRS17 Rezonance, 2xM0 Trojzubec, 1xJU9 Klokan, 1xFT3 Přídavné palivo.

Peacemaker je standardně vybaven jedním ze dvou typů pohonných systémů. Oba vycházejí z běžně používaných a osvědčených typů pohonu. Záleží na pilotovi, který typ raději používá.

Lineární pohonný systém LS42 umožňuje volit rychlost letu v širokém rozmezí rychlostí, umožňuje také visení na místě a dokonce couvání s letounem ve dvou rychlostech. Je určen hlavně pro zkušené piloty, kteří mohou využít všech jeho předností. Ve spojení s Klokanem umožňuje volit vzdálenost skoku.





Kvantový pohonný systém QS12 nabízí pouze jednu rychlost a visení na místě. Jeho výhodou proti předchozímu je vyšší obratnost letadla a snadnější ovládání - je určen pro méně zkušené piloty a začátečníky.

Mezonový reverzátor MR3 je speciální zařízení, které umožňuje okamžité otočení letadla o 180 stupňů (bylo vyvinuto po zjištění, že 70% všech ztrát vzniklo v okamžiku, kdy se letoun otáčel a byl nejvíce zranitelný).

Zvukový translátor ZT5 je zařízení (pro planety bez atmosféry), které mění zachycené záření na zvuk a pouští jej do kabiny tak, aby odráželo směr, odkud záření přichází - často vás může upozornit na blížící se nebezpečí...

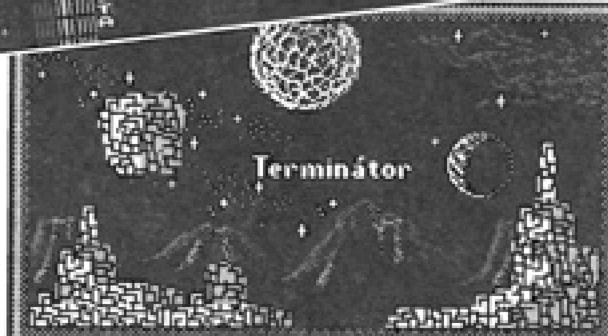
Myslíte si, že s takto vybaveným letounem je možné prohrát bitvu? Pokud jste zkušený a ostřílený pilot, tak rozhodně ne... ale radši zákeřné Orgaidy nepodceňujte! Musíte proletět celkem dvacet čtyři misí na šesti planetách, a to nebude vůbec jednoduché.

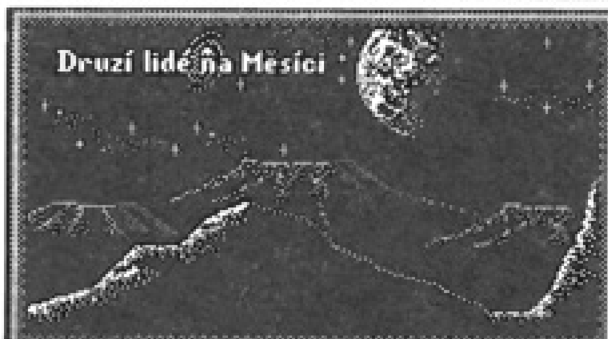
A co říci závěrem? Inferno má vše, co by měla správná gamesa mít: grafiku, hudbu, zvuky, či dokonce intro (s hudbou pro AY *by Scalex*) nebo možnost nadefinovat si vlastního pilota.

Jestli máte diskovou verzi Inferna, napište do příkazového řádku povel IDE a pak už se stačí jenom dívat.

Spoustu sestřelených Orgaidů Vám přejí piloti Peacemakeru

P. Phillips & George K.











Amnestie II

Využijte další jedinečné nabídky, která se nikdy nebude opakovat!

Kupte si programy **ORFEUS** a **APOLLON** z produkce firmy PROXIMA

ZA BEZKONKURENČNÍ CENY!

POZOR!

Tato nabídka platí pouze jeden měsíc od data vydání PROXIMA magazine 2/96.

ORFEUS

ORFEUS - nejlepší editor pro tvorbu 48čkové hudby. Dva kanály + bicí, zápis dat ve formě notového partu, který podle předlohy jednoduše sestaví začátečník i nehudebník. Melodie napsané v ORFEOVI najdete u většiny her z produkce firmy PROXIMA a i na některém z PD kompletů.

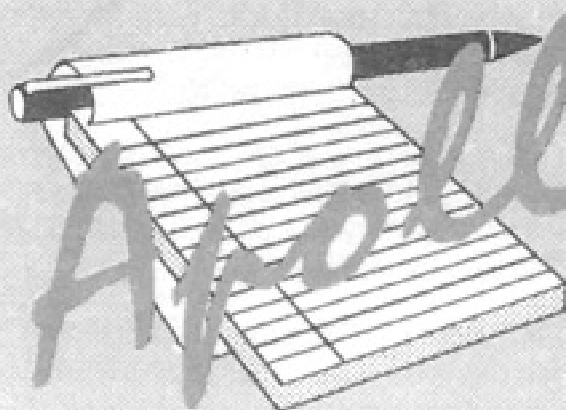
ORFEUS dokáže melodii zkompilovat do spustitelné podoby, takže ji můžete použít i ve svých vlastních hrách, demech, atd.

Amnestií získáte:
- originální instalační kazetu nebo disketu
- tištěný manuál
- v ceně je zahrnuto poštovné i balné

	Staré ceny	Nové ceny
kazetová verze	131,- Kč	110,- Kč
disketová verze	150,- Kč	100,- Kč



APOLLON



Program APOLLON je databázovým program, který Vám umožní „nacpat" do svého miláčka adresy kamarádů, recepty na vaření, telefonní seznam, databázi Vašich kazet, disket, CD disků a buhvíčeho ještě. Údaje se zapisují do karet, které je možno prohlížet, třídit, řadit, atd. S matematickými záznamy lze provádět běžné matematické operace.

Amnestií získáte:
- originální instalační kazetu nebo disketu
- tištěný manuál
- v ceně je zahrnuto poštovné i balné

	Stará cena	Nové ceny
kazetová verze	260,- Kč	110,- Kč
disketová verze		100,- Kč

BASIC

pro začátečníky

A tohle je závěr: Šetřiče obrazovky potřetí a naposled!

ŠETŘIČ č. 7 (TOP SAVER)

Blížíme se k závěru tohoto příspěvku. Abychom jej nějak pěkně zakončili, zkusíme si něco trochu na úrovni. O co jde Vám neprozradím, jen si to pěkně vyzkoušejte sami:

```
 10 BORDER 0: PAPER 4: INK 0: CLS
 11 OVER 1
 12 RANDOMIZE
 15 FOR b=1 TO 2
 20 LET z=1
 30 FOR a=1 TO 2
 40 FOR x=0 TO 254 STEP 2
 50 PLOT 128,88: DRAW (-127*z)+
(x*z),z*-87
 55 IF INKEY$<>"„ THEN GO TO 200
 60 NEXT x
 70 FOR y=0 TO 174 STEP 2
 80 PLOT 128,88: DRAW 127*z,z*-87+
(y*z)
 85 IF INKEY$="„ THEN GO TO 200
 90 NEXT y
100 LET z=-z
110 NEXT a
120 OVER 0: NEXT b
125 PAPER 0
130 LET a$="Setric": LET b$="obrazo
vky"
140 LET a=LEN a$: LET b=LEN b$
145 IF a>12 OR b>12 THEN BORDER 4:
PAPER 4: CLS: PRINT BRIGHT 1;
FLASH 1; INK 7; PAPER 0;"TEXT PRO
SETRIC JE MOC DLOUHY!!!": BEEP 1,-
20: STOP
150 FOR i=0 TO 7: PRINT INK i;AT
10,16-a/2;a$;AT 12,16-b/2;b$: PAUSE
2: IF INKEY$<>"„ THEN GO TO 200
155 NEXT i
160 FOR i=6 TO 1 STEP -1: PRINT
INK i;AT 10,16-a/2;a$;AT 12,16-b/2;
b$: PAUSE 2: IF INKEY$<>"„ THEN GO
TO 200
165 NEXT i
170 GO TO 150
200 REM Hlavni program
```

Kdybych tady na tom místě popsal, co že se na kterém řádku děje, už by to nebylo žádné tajemství, co že tenhle šetřič vlastně dělá. Zkušenější z Vás se v něm jistě povrtají a zjistí co a jak, případně proč, ale vždyť k tomu tyto příklady slouží.

Co říci závěrem? Děkuji Vám všem, kteří jste si našli alespoň trochu času přečíst si tento (mini)články. Pokud Vám alespoň trochu posloužil, budu jen rád.

O čem si povíme příště, to Vám neřeknu (nakonec já to ani nevím a musím si to nechat projít hlavou), takže si to nechte jako další překvápko...

Přeji všem mnoho programátorských i jiných úspěchů a pro dnešek se s Vámi loučí

- LN -



ERNIE™

NEBEZPEČNÝ ŠÍLENEC

pix (c) 1996 Milhouse, story (c) 1996 George K.

"soudce Fredd"

První širokoúhlý comix, k jehož pochopení pomůže shlédnutí filmu SOUDCE DREDD.



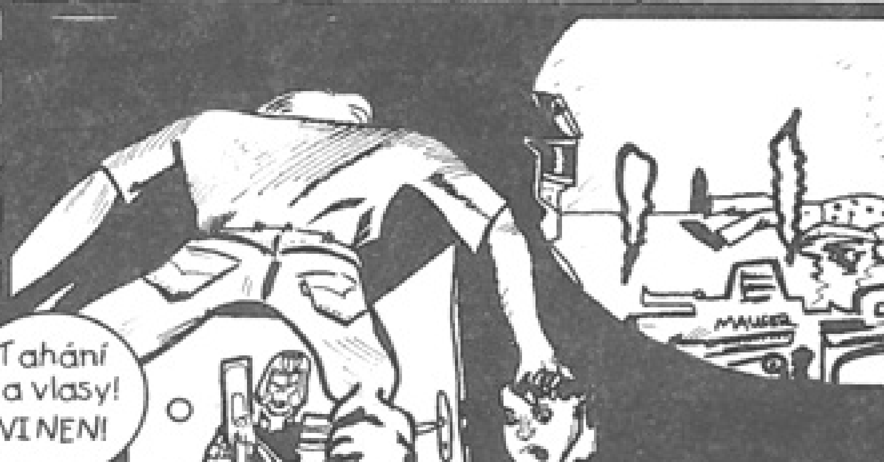
















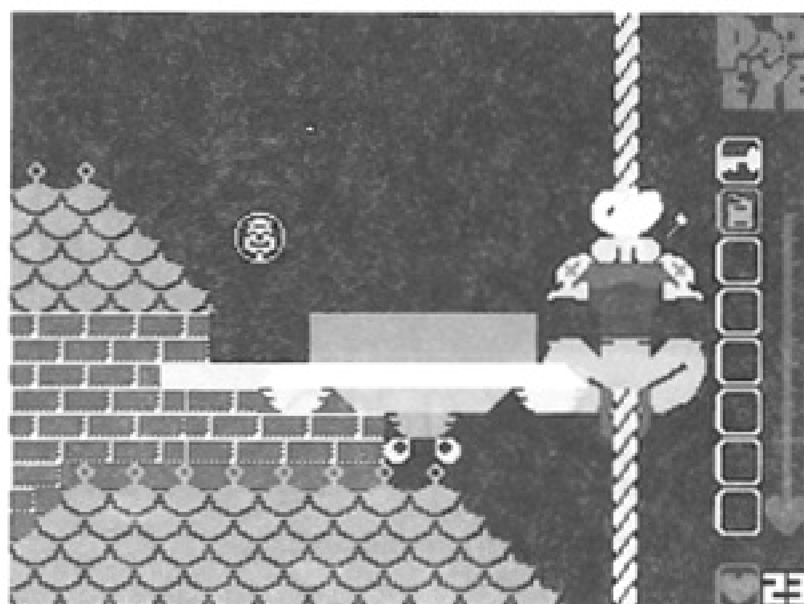


KAZETA

VYBRALI JSME PRO VÁS

POPEYE (Pepek Námořník) - na náměty známých animovaných příběhů Pepka byla naprogramována i následující hra.





Jde o originál zahraniční hru dodávanou na kazetě. Podobně jako u Hard Drivin´je i zde návod ke hře velmi stručně napsaný, a to na přebalu kazety. Popeye existuje pouze ve verzi 48k.

Kazeta je nahrána ve velmi dobré kvalitě - bez jakýchkoli problémů se podařilo nahrát Pepka do mého Didaktiku i PC (resp. do ZX Emulátoru). Pokud by někdo z Vás snad chtěl hru také nahrávat do ZX Emulátoru, pak upozorňuji, že jediný způsob, kterým ji lze do PC dostat, je zvolit v emulátoru reálný mód. Pak už je vše bez komplikací.

O co že to vlastně jde? Pepek (Vy) má za úkol sbírat srdíčka rozházená všude možně po lodi i mimo ni a předat je všechny jeho lásce. Ta je za oknem v obrazovce, kde se hra zahajuje. Vpravo Vám graf ukazuje, jak hodně Vás má Vaše milá ráda. Když klesne ukazatel na nulu, máte smůlu. Naopak, za každé předané srdce Vaše popularita u ní stoupne.

Že to není úkol ani zdaleka jednoduchý není potřeba snad ani mluvit - uvidíte sami - všude na Vás něco číhá - obří pták, tlustý "konkurent", čarodějnice, marťani, drak chrlící oheň... Všem je potřeba se vyvarovat.

U sebe můžete mít maximálně osm věcí - nemusí to být jenom srdce, sbíráte i klíče, špenát a jiné. Některé dveře jsou zavřené a musíte do nich mít právě onen správný klíč. Každý špenát v zásobě je jakási spása Pepka, když se srazí s nějakým nepřítelem, pokud dojde, znamená to konec hry.

Ve hře můžete chodit nejen doleva, doprava, nahoru a dolů, ale také dopředu (blíže) a dozadu (dále). Na některé předměty si budete muset vyskočit.

Ovládání je definovatelné, můžete použít i kemston joystick.

Hratelnost je celkem snesitelná, zvuky jsou odpovídající na interní "pípák", avšak pestrobarevná grafika si rozhodně zaslouží Vaši pozornost.

No tak, Pepku, nenech už svou lásku čekat!!!

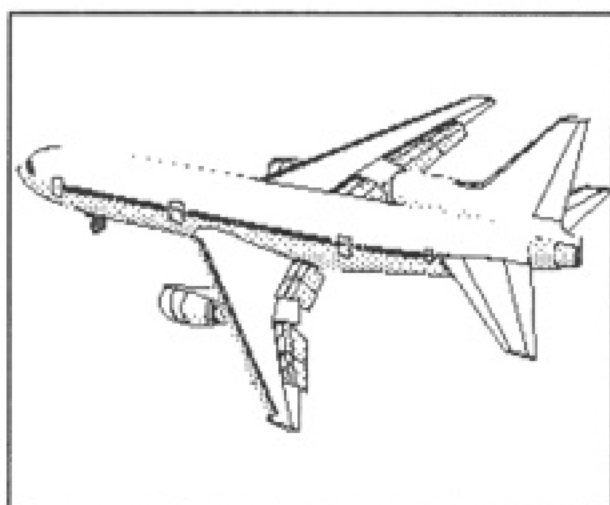
- LN -

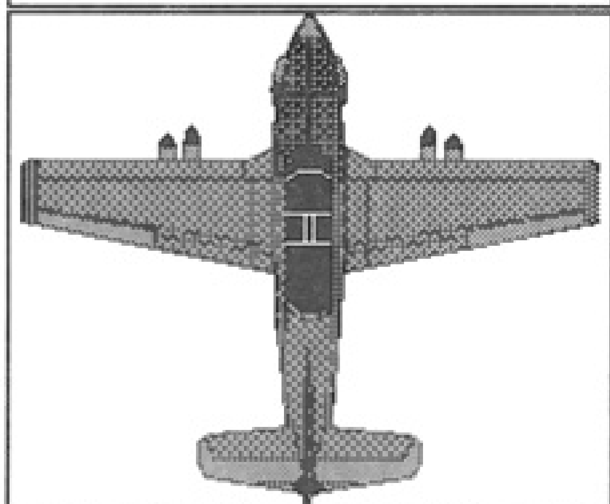


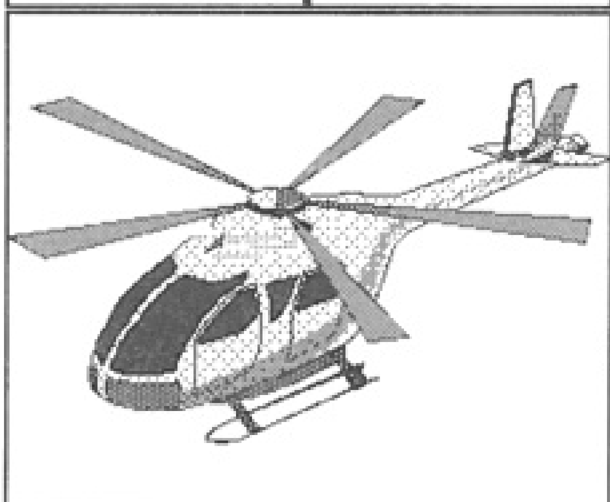
DISK

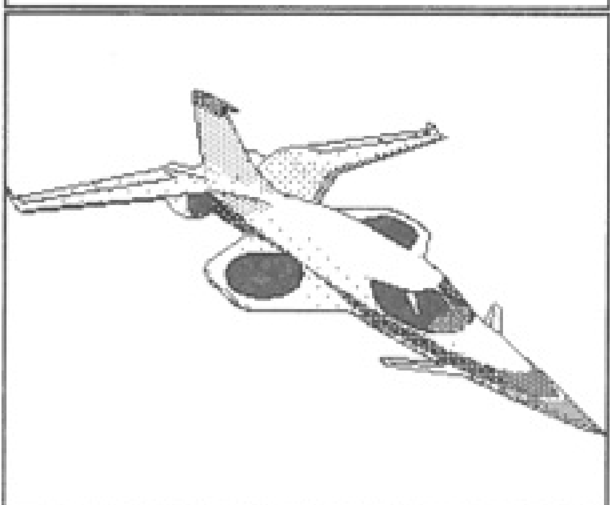
VYBRALI JSME PRO VÁS

PUBLIC DOMAIN 26 - v tomto kompletu Public Domain nenajdete prográmky ani programy, ale samé obrázky. Jsou převedeny z počítače PC a zkonvertovány do formátu pro Spectrum. A kolik že jich je? Něco přes sto!









Pokud máte rádi počítačovou grafiku a pokud postrádáte na Spectru jakousi databanku obrázků různých témat, pak právě pro Vás je zcela ideální komplet Public Domain 26.

Je na něm více než 100 pěkných obrázků zkonvertovaných z PC a upravených do podoby, aby dobře vypadaly na Spectru. Protože počet cca 60, kolik by se jich za normálních okolností vešlo na Spectráckou 5,25" disketu, je málo, jsou všechny obrázky (nutno říci, že velmi účinně) zkomprimovány programem Pressor VI.

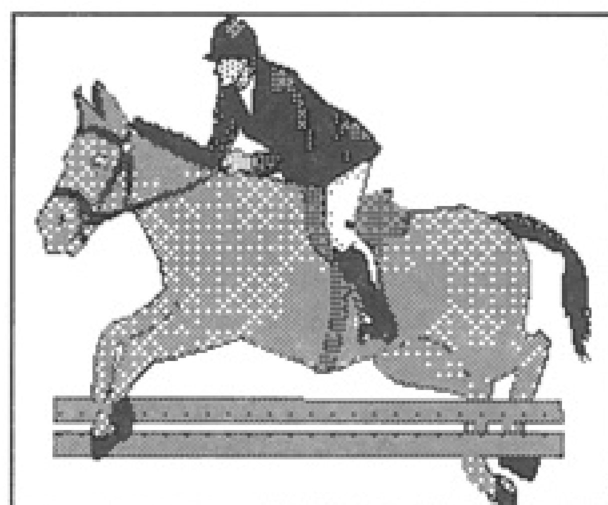
Na disketě rovněž najdete poučení pro práci s komprimovanými obrázky a prohlížeč všech obrázků.

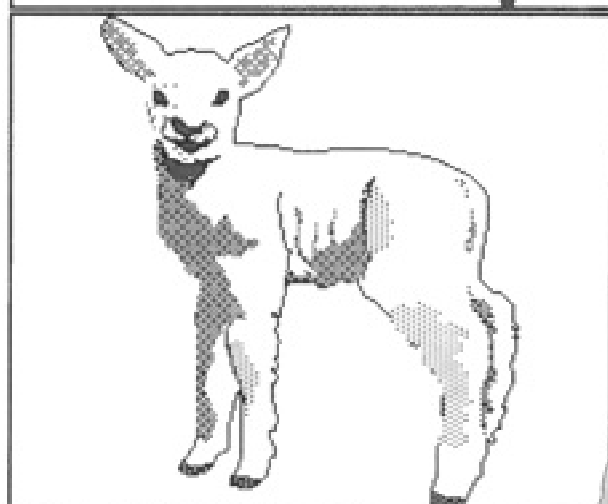
Témata vybraná do tohoto kompletu jsou následující: letectví, zemědělská zvířata a zemědělství, oslavy, svátky a výročí, jídlo, vlajky. Samostatnou kategorii navíc tvoří soubor 20 mapek, které důvěrně symbolicky zobrazují danou zemi. Z každého oboru je na disketě vybráno několik obrázků. Protože na disketě pro M DOS není možné vytvářet adresáře, je prohlížeč obrázků realizován tak, že Vám na základě Vašeho výběru postupně zobrazí obrázky daného tématu. V případě zájmu máte možnost si prostřednictvím prohlížeče vybrané obrázky uložit v dekomprimované podobě. V takovém případě je prohlížeč uloží pod stejným názvem, ale na jeho začátek přidá znak □. Výhoda je pak v tom, že když si dáte vylistovat obsah diskety podle abecedy, budete mít všechny dekomprimované obrázky odděleně od ostatních. Při ukládání obrázků doporučuji vyměnit disketu a ukládat je na jinou. Po uložení opět vložte disketu s Public Domain 26. Je to způsob sice pracný, nicméně jediný možný, neboť na disketu s Public Domain už se toho moc nevejde. Pokud budete chtít obrázky používat v nějakém grafickém editoru, budete si je muset uložit v dekomprimované podobě.

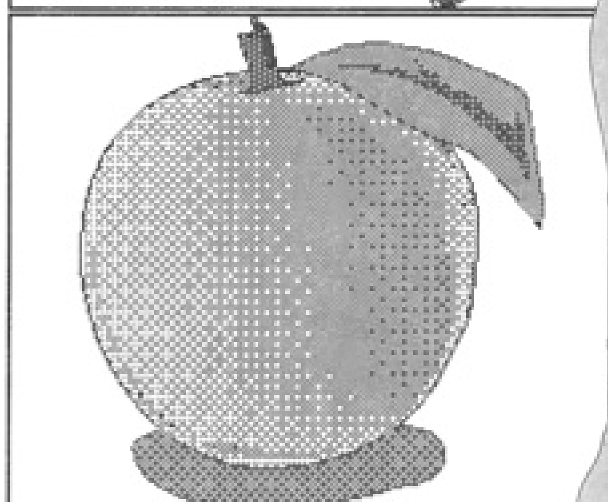
Pokud by se tento soubor setkal s ohlasem, je možno takto sestavit i komplety další, s tématy vybranými Vámi. Na vznik kompletu bylo použito PC programů: CorelDRAW! 3.0, Paintbrush, na Spectru pak E-I manager, BMP Convert, Art Studio a Pressor VI. Obrázky jsou na disketě Public Domain ukládány pod původními názvy PC.

Bližší informace Vám mohou podat už snad jen přiložené obrázky na této straně.

- LN -









C:\TEMP

DALŠÍ HRA O MILIONOVÉ CENY?

Nejen velké společnosti vyhlašují velké soutěže. Potom co zcela běžný rozhovor s neznámým příchozím začal vypadat asi takto: „Dobrý den." ● „Dobrý den." ● „Co si přejete?" ● „Můžu si u Vás dojít na záchod?" ● „..." vyhlásila FKK Company (podle právě probíhající soutěže Pepsi-Coly) soutěž WC Duohysteria. Abyste vyhráli, stačí pouze vyhmátnout na záchodě FKK Company dva návštěvníky najednou. Šance na výhru jsou daleko vyšší než ve vzpomínané „milionové" hře (mimochodem, nemáte pravou stranu jeden milion?).

J. Flaška postrachem ústeckých diskoték

K nešťastnému setkání došlo začátkem března v Bunkru (středně populární ústecká diskotéka). P. Phillips a George K., kteří se sem uchýlili po několikadenní vyčerpávající práci s cílem si odpočinout (převážně hraním na flipru), byli zákeřně přepadeni J. Flaškou, který poprvé v životě navštívil zařízení tohoto typu. Jak uvedl George K., je zajímavé, že člověk, který je z Mladé Boleslavi, navštíví diskotéku poprvé v Ústí nad Labem, ve středu a ještě navíc ve chvíli, kdy je tam on. O dalším pohybu J. Flašky po ústeckých podnicích Vás budeme pravidelně informovat.

Soutěžte s TEMPem!

Ačkoliv někteří z Vás berou soutěže TEMPu na lehkou Váhu, odpovědně prohlašujeme, že ať už vypadají jakkoliv divně či jednoduše, myslíme je smrtelně vážně.

Kdo je výhercem soutěže z PROXIMA magazine 1/96 se dozvíte příště, ale správnou odpověď na otázku „po kom je pojmenováno lepidlo 21. století UNIVERSUM", Vám řekneme už teď. My si myslíme, že je to po známém českém programátorovi UNIVERSUMovi a kdo z Vás si to myslel také, tak má šanci něco vyhrát - no, uvidíte příště.

A aby těch soutěží nebylo málo, přidáme ještě jednu,

CELOROČNÍ

Určitě neušlo Vaši pozornosti, že v části PROXIMA magazine PLUS jsou černé růžky, na kterých je napsáno „zde odstřihněte". Pokud uposlechnete a odstřihnete, vydržíte do příště, opět uposlechnete a odstřihnete, vydržíte... atd. tak nebudete litovat, protože tentokrát hrajeme o něco víc, než je myš s podložkou.

PREVIEW 3/96

PINBALL
pro Spectrum
najdete v kolekci her
MEGA HOT

kolekci her MEGA HOT najdete v PROXIMA MAGAZINE 3/96

další prográmky v Basicu pro začátečníky

SKOČ DO ZDI:
na nákup počítače s odjištěnou pistolí

recenze
MAGIC CARPET 2

Jak to bylo **se vznikem** posledního českého dema **MQM 5?**

audio



SONY EF 90 normal 23,- Kč



SONY HF 90 normal 30,- Kč



SONY UX 90 chrome 60,- Kč



SONY UX Pro 90 chrome 87,- Kč



SONY XR 90 metal 95,- Kč



TDK MA 90 metal CD 119,- Kč



TDK CD ing 4 90 metal 99,- Kč



TDK SA 90 chrome 74,- Kč



TDK SA-X 90 chrome CD 111,- Kč

video



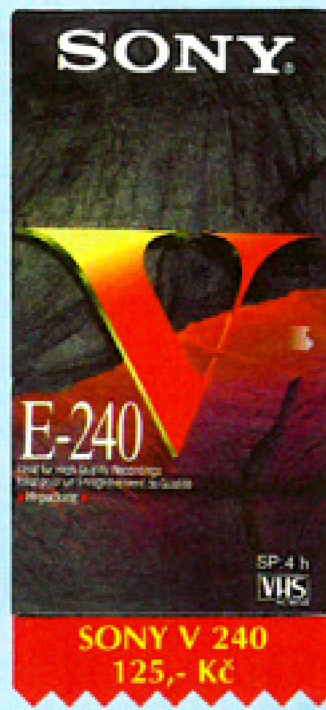




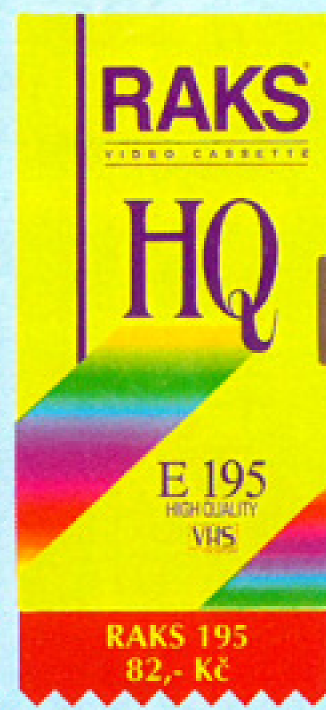

BASF 240 132,- Kč

BASF 200 119,- Kč

BASF 300 181,- Kč



Konica 240 104,- Kč



SONY V 240 125,- Kč

RAKS 195 82,- Kč

Naše kompletní nabídka obsahuje více než 60 druhů audiokazet a více než 40 druhů videokazet! Ceníky jsou k dispozici na prodejnách.

Audio a videokazety zasíláme rovněž na dobírku. Nejmenší možné objednané množství je 10 kazet.

proxima
SOFTWARE NOVÉ DIMENZE

prodejny: PROXIMA - OD Labe, 2. patro, Ústí nad Labem
PROXIMA - Tržní 17, Děčín

zásilková služba: PROXIMA, Velká hradební 19, Ústí nad Labem, PSČ 400 21, tel. 047-5200182, 5220916, fax 047-5209039